

4/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-
Die Nr.1
Blick in die Zukunft
TRENDWARE
• Las-Vegas-News
• Red-Baron-Nachfolger
• Arcade-Power
• Konsolen-Knüller
• CDI&Co.
Götter, Gräber & Geprügel
BLACK CRYPT
Furioses Rollenspiel für alle Amiga-Fans
Bahn frei
A-TRAIN
Exklusiv: Maxis neue Simulation
Beam me up, Scotty!
STAR TREK
25 Jahre Enterprise: das Jubiläumsspiel im Test



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer), Marlboro 100's 1,0 mg N und 14 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)

intern

Zeichen der Zeit

Kaum ein anderes Medium hat sich in den letzten Jahren so rasant entwickelt wie das Computerspiel. Keine zehn Jahre ist es her, als wir auf dem Atari VCS 2600 grobschlächtige Klötzchen über den Bildschirm steuerten und dabei jede Menge Spaß hatten. Die schnucklige Colecovision-Konsole verlieh den Pixelgebilden schon mehr Form und Farbe, bis schließlich die Computerphalanx C 64, ST, Amiga und PC noch komplexere und bessere Spielkonzepte zuließ. Die Fahne der Videospiele wurde bekanntlich vom Mega Drive und Super Famicom weitergetragen. Sozusagen als "Abfallprodukt" der technischen Innovationen beglückte uns die Industrie mit ein paar tragbaren Konsolen, die das netzunabhängige Spielen rund um die Uhr erlaubten.

Philips wird ihren CDI-Player in Kürze auch in Deutschland veröffentlichen

Für die nächsten Jahre bahnt sich wiederum eine Entwicklung an, die systemübergreifend eine neue Spielequalität gestattet: CD-ROM. Augenscheinlich bietet der Silberling nur Vorzüge: eine gigantische Speicherkapazität, glasklaren Sound und niedrige Produktionskosten. Softwarehersteller wie Konsumenten lecken sich gierig die Finger. Auf der CES in Las Vegas, die Winnie für die *POWER PLAY* besuchte, wurde dieser Trend bestätigt. Ob CD-ROMs für MS-DOS und Mega Drive, CDTV als Amiga-Update oder CDI als Verbindungsstück zwischen Film und Spiel: Die Zukunft hat schon begonnen. In den nächsten paar Jahren stehen uns Spiele — und vor allem innovative Spielkonzepte — ins Haus, deren Faszination wir uns noch gar nicht vorstellen können.



Die "Archon"-Erfinder Paul Reiche und Fred Ford haben auf der CES ihr neustes Spiel vorgestellt

Mehr darüber erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Messebericht ab Seite 6. Winnie hat die strapaziöse Reise übrigens — bis auf ein paar schmerzhafte Blasen an den Füßen — ohne schwerwiegende Verletzungen überstanden.

CD-ROM: Der Siegeszug des Speichergiganten ist nicht aufzuhalten.

Mit digitalen Grüßen, Euer

Power-Play-Team



In Vegas gesichtet: F-15 III

144
Aktuelles von der Internationalen Automatenmesse

24
Dynamics Pazifikflug

4

Aktuell

Unter der Lupe

Rubriken

Wettbewerbe

Computerspieletests

44
Gremlins Video Kid erobert die Computer

39

20

36

26
Bestseller zum Nachspielen: Frederik Pohls "Gateway"

Videospieletests

Spielautomaten

Powertips

■ **Titelthemen**



LAS VEGAS 91: WINTER CES®

Turbulente Tage in Las Vegas: Anfang Januar öffnete die Winter CES ihre Tore. Wir sichteten die High-Tech-Neuheiten und schnupperten Trendluft.

In Las Vegas schien der komplett angetretenen Hard- und Softwarebranche selbst im tiefsten Winter täglich die Sonne. Nach zwanzigstündigem Flug waren auch aus dem entfernten Deutschland die letzten Fachbesucher (Winnie von der *POWER PLAY* saß, unentrinnbar eingeklemmt von der *Software 2000*-Mannschaft und *Dynatex'* Hans-Jürgen Grahl, im Flieger) eingetroffen. Vier Tage lang, vom 9. bis zum 12. Januar, ging's dann ausschließlich um neue Techniken, globale Marketingstrategien und die Zukunft der elektronischen Unterhaltung. Unseren ausführlichen Messebericht spalten wir zur besseren Übersicht in fünf Teile: Nach allgemeinen News folgt ein Abriß über Computerspiele und jeweils eine Doppelseite zum Thema Nintendo und Sega; mit dem Speichermedium der Zukunft, der CD, wird unser Artikel abgerundet.

Trends und Traumas

Zwar gab's auf der CES selbst einen ganzen Haufen Überraschungen, doch schon zum Jahreswechsel und im Vorfeld der Consumer Electronics Show war die ein oder andere Bombe geplatzt: Beispielsweise wanderte der englische Softwareriese Mirrorsoft samt seinem Modul-Label Arena in den Besitz des Videospiel-Herstellers Acclaim. Davon unberührt, ging jedoch die Präsentation eines anderen Acclaim-Labels auf einer Party in opulenter Hotel-Suite über die Bühne: Unter dem Namen *Flying Edge* beginnt der traditionelle Nintendo-Günstling ab Mitte dieses Jahres auch mit der Auslieferung von Spielen für Game Gear und Mega Drive. Acclaim Europe hält sich zumindest bis 1993 mit Sega-Spielen zurück; auch den Firmennamen "Flying Edge" wirds wohl in Deutschland niemals geben.

Überhaupt scheint Nintendo die straffen Zügel ein wenig gelockert zu haben und gestattet, zumindest inoffizell, "seinen" Lizenznehmern auch für Konkurrenz-Konsolen zu entwickeln. Doch dazu mehr im Konsolenteil.

Einige Hersteller blieben dem Messerummel fern und empfingen in Hotel-Suiten Geschäftpartner und Pressekontakte. So trafen wir *Epyx*-Chef John Brazier, einen der absoluten Branchen-Oldies im obersten Stockwerk des Desert-Inn-Hotels. Neben der Lizenzierung bekannter Epyx-Knüller wie *California Games* und **Chip's Challenge** an diverse Konsolen-Entwickler, werkelt man auch wieder an Eigenproduktionen. Das **Laptop Entertainment Pack: Getaway** enthält sechs Minispielchen (klassisch gut: Cascade) für den monochromen Laptop-Monitor und wird in Deutschland voraussichtlich von Rushware vertrieben.

Auch PC-Engine-Hersteller *NEC* lud zur Präsentation neuer CD-Spiele ins Hotel. NEC zieht sich vom amerikanischen Markt zurück, gründete jedoch zusammen mit dem Softwarehersteller Hudson die Firma *Turbo Technology* (TTE) — Wirklich nur um die CD-Turbo-Grafx in den Staaten noch einmal zu pushen? Ob sich auch deutsche Spielefans den Namen merken sollten und ob uns nicht schon in naher Zukunft eine faustdicke Hardwareüberraschung erwartet, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt. Auch über ein eventuelles (offizielles) Erscheinen der PC-Engine in Europa zerbricht man sich momentan noch den Kopf.

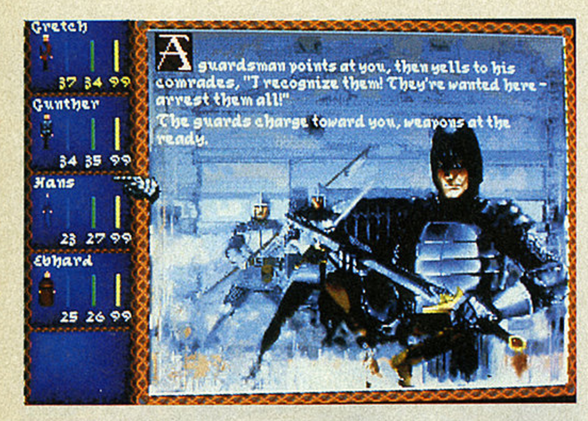
Auch der einstmalige Videospielriese Atari war auf der CES nicht direkt vertreten und ließ sich dort von einem Stand des Softwareherstellers *Telegames* vertreten. Statt des 32Bit-Jaguars wurden im Rio Hotel die brandneuen Lynx-Titel **Dracula**, **Hyperdrome** und **Rolling Thunder** gezeigt; trotzdem scheint die Atari-Traumkonsole (nach Auskunft einiger Entwickler) zu existieren. Telegames selbst präsentierte mit **The Guardians:**

Paragon veröffentlicht in Kürze "Mantis" für MS-DOS und Amiga





Unendliche Weiten: Paragons Weltraumabenteuer "Mantis"



Mit Microproses Rollenspiel "Darklands" reist Ihr ins dunkelste Mittelalter



Hart: Das Endzeit-Rollenspiel "Twilight 2000" in der Computerversion

Storm over Doria das angeblich erste "traditionelle" Rollenspiel fürs Lynx. Da die Vernetzungsmöglichkeit des Handheld genützt wurde, dürfen bis zu vier Abenteurer gleichzeitig nach einem verschwundenen Erzmagier forschen. Es gibt 30 verschiedene Zaubersprüche, jedoch nur gut ein Dutzend Monster; dafür darf man in The Guardians mit jedem Passanten ein Pläuschchen führen. Außerdem so gut wie fertig: die beiden Trade West-Lizenzen **Double Dragon** und **Super Off Road** (ebenfalls für vier Spieler gleichzeitig!).

Neben Atari und NES/Hudson beginnt dieses Jahr auch ein anderer Nintendo-Konkurrent eine aggressive Marketing-Kampagne um den amerikanischen Konsolenmarkt: SNK klotzte auf der CES mit einem bombastischen Stand und einigen interessanten Neuheiten für die (immer noch) überteuerte Traumkonsole Neo Geo. Neben der Prügelorgie **Fatal Fury** (gut) und einem Rennspiel aus der Vogelperspektive (**Trash Ralley**), zeigte vor allem die Action-Sensation **Last Resort**, was sich aus 550 MBit an Spielspaß und Grafikmasse herausholen läßt. Angesichts der enormen Menge an Details und der vorbildlichen Spielbarkeit glaubt man gerne, daß diese Weltraumballerei vom Original-R-Type-Entwicklungsteam ausgetüftelt wurde; dies beteuerte zumindest eine hochgestellte SNK-Persönlichkeit anläßlich eines Deutschlandbesuchs.

Nintendo, dessen Super Famicom (in den USA Super NES genannt) sich bisher mit gut 2000000 ausgelieferten Grundgeräten leidlich gut verkaufte, griff ob dieses Konkurrenzdrucks zu einer drastischen Maßnahme: Nach einer Preissenkung kostet nun ein Super Famicom inklusive Super Mario World nur noch 179 Dollar, was umgerechnet angenehmen 300 Mark entspricht; knapp 10000000 Super-Konsolen will der Hersteller damit bis Ende des Jahres abgesetzt haben. Wieviel Europäer (ab dem Startschuß im dritten Quartal 1992) für ihr Gerät hinblättern dürfen, bleibt abzuwarten.

Wenig Neues schließlich bei Origin: Richard Garriott, besser bekannt als Lord British, führte höchstpersönlich durch **Ultima 7**, das jedoch auch in Las Vegas noch nicht fertiggestellt war. Auch **Strike Commander** dürfte sich bis zum Sommeranfang verzögern, während **Ultima Underworld** in Bewegung wesentlich unspektakulärer aussah als auf den bekannnten Fotoserien.

Electronic Arts

Der amerikanische Mega-Publisher Electronic Arts hatte den größten Stand unter den Anbietern von PC- und Sega-Software, da auch andere Hersteller, die in den Staaten von Electronic Arts vertreten werden, dort ihre Produkte zeigten. Neben einer Menge uns schon bekannter Titel, bereitete sich dort auch ein prominenter Lizenz-Oldie auf sein Bildschirm-Comeback vor: Um Michael Jordan, aus dem Sportspiel-Klassiker "One on One" als Vorzeige-Basketballer bekannt, entsteht eine neue (noch unbenannte) Simulation. Dank des "Video-Sim"-Systems enthält das fertige Spiel nicht nur verschiedene

Microprose schlägt zurück: "F 15 III" soll dem "Strike Commander" das Fürchten lehren.

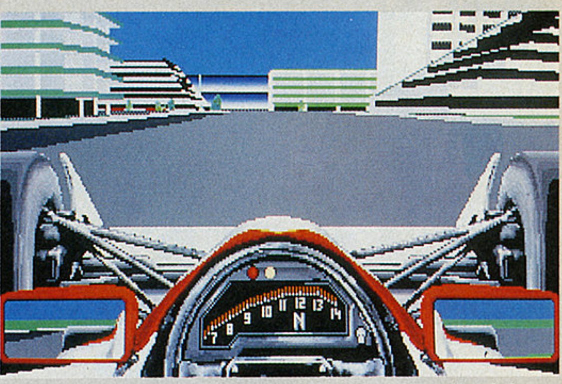








"Archon"-Erfinder Paul Reiche bastelt gerade an dem Weltraumepos "Star Control 2"



Die Formel-1-Raserei "Grand Prix Unlimited" kommt von Accolade

Kameraeinstellungen und fliegenden Wechsel des Blickwinkels, sondern auch von Video digitalisierte Bewegungsabläufe und allerlei andere grafische Gags. Bis Sommer müssen Basketballfans auf diese MS-DOS-only-Simulation noch warten.

Kein EA-Auftritt ohne neue Flugsimulation: Mit **Heroes of the 357th** erlebt Ihr eine stark action-lastige Simulation um das gleichnamige englische Bombergeschwader des zweiten Weltkriegs. Ob's nach Deutschland kommt, bleibt ob der gewählten Thematik jedoch unsicher — wir halten Euch auf dem laufenden.

Millenium entwickelte für die Amerikaner **Global Effect**, eine strategische Weltensimulation für zwei menschliche und eine computergesteuerte Partei. Man beginnt — wie in "Civilisation" und ähnlichen Titeln — mit einem Mini-Völkchen; dann werden Städte gebaut, Ländereien erobert und technische Neuerungen ausgetüftelt. Neben der obligatorischen MS-DOS-Version und einer Mac-Variante entsteht Global Effect auch auf dem Amiga.

In Zusammenarbeit mit der Angeberzeitschrift **Car and Driver** tüftelt EA an einer gleichnamigen 3-D-Autosimulation. Nur die exklusivsten Fahrzeuge der Welt werden in VGA veredelt: "Hard Drivin'"-mäßig braust Ihr als stolzer Ferrari-, Porsche- oder Lamborghini-Pilot durch die (amerikanische) Landschaft.

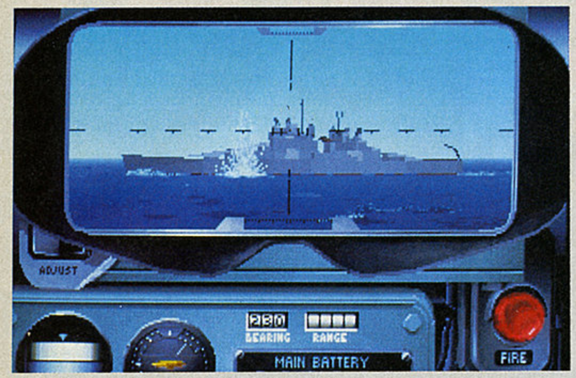
EA-Schützling *Mindcraft* präsentierte **Siege**, eine Fantasy-Simulation in Echtzeit, bei der Ihr sowohl einzelne Szenarios, als auch eine komplexe Kampagne durchleben dürft. Neben allerlei Märchengestalten (Trolle, Elfen & Co.), gibt's auch historische Einheiten und so gut wie alle mittelalterlichen Belagerungsmaschinen. Die MS-DOS-Version erscheint in diesen Tagen, Amiga-Besitzer werden ab Sommer '92 bedient. Außerdem für Euren PC: Der Strategie/Geschicklichkeitsmix **Ramparts**, Mindscapes **Magic Candle 2**, **Paperboy 2** von *Software Toolworks* (siehe Test in dieser Ausgabe) und *SSI*'s "Gateway"-Nachfolger **Treasures of the Savage Frontier**.

Data East

Neben Videospielen für Sega- und Nintendo-Konsolen, hat Branchen-Oldie *Data East* seine Computerspielwurzeln nicht vergessen. Die Sportsimulation **Bo Jackson Baseball** ist bereits erschienen, auf den potentiellen "Nova 9"-Killer **Ultrabots: Sanction Earth** müssen wir jedoch noch ein paar Monate warten. Ultrabots (entwickelt von den "Wolfpack"-Machern *NovaLogic*) macht Euch zum Kommandanten einer Gruppe von Roboter-Piloten auf dem Schlachtfeld des Jahres 2076. Aliens haben die friedlichen Erdbewohner überfallen und nur Ihr und Eure mechanische Eingreiftruppe könnt ihnen Wiederstand leisten... Auch wenn die Hard-

Alle Computer-Neuheiten auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Erscheinungstermin
A.T.A.C	MS-DOS/Amiga	Microprose	1. Quartal
B-17: Flying Fortress	MS-DOS	Microprose	1. Quartal
Barbarian 3	Amiga	Psygnosis	2. Quartal
Buzz Aldrin's Race Into Space	MS-DOS	Interplay	2. Quartal
Car and Driver	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal
Castles: The Northern Campaign	MS-DOS	Interplay	erhältlich
D/Generation	MS-DOS	Software Toolworks	1. Quartal
F-15 3	MS-DOS	Microprose	4. Quartal
Gateway	MS-DOS	Legend	2. Quartal
Global Effect	MS-DOS/ Amiga/Mac	Millenium	1. Quartal
Global Conquest	MS-DOS	Microprose	1. Quartal
Grand Prix Umlimited	MS-DOS	Accolde	2. Quartal
Hereos of the 357th	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal
Jack Nicklaus' Golf & Course Design	MS-DOS	Accolade	1. Quartal
John Madden Football 2	MS-DOS	Electronic Arts	erhältlich
Laptop Getaway	MS-DOS	Epyx	erhältlich
Lightquest	MS-DOS/Amiga	UBI-Soft	1. Quartal
Mantis	MS-DOS/Amiga	Paragon	1. Quartal
Megatraveller 3: The Unknown Worlds	MS-DOS	Paragon	2. Quartal
Omar Sharif On Bridge	MS-DOS	Interplay	erhältlich
Patriot	MS-DOS	Three-Sixty	2. Quartal
Ramparts	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal
Siege	MS-DOS/Amiga	Mindscape	1. Quartal
Spellbound	MS-DOS	Paragon	2. Quartal
Star Control 2	MS-DOS	Accolade	2. Quartal
Tales of Magic: Prophecy of the Shadows	MS-DOS/Amiga	SSI	1. Quartal
Task Force 1942	MS-DOS	Microprose	3. Quartal
Theatre of War	MS-DOS	Three-Sixty	1. Quartal
Treasures of the Savage Frontier	MS-DOS/Amiga	SSI	1. Quartal
Twilight 2000	MS-DOS	Paragon	erhältlich
Ultrabots: Sanction Earth	MS-DOS	Data East	2. Quartal
UMS 2: Planet Editor	MS-DOS	Microprose	3. Quartal
V for Victory	Mac/MS-DOS	Three-Sixty	1. Quartal



Microprose bleibt sich treu: Task Force 1942



wareanforderungen nicht so hoch wie bei gewissen Origin-Produkten liegen, sah das Data-East-Spiel grafisch schon sehr appetitlich aus. Neben einer strategischen Spielvariante gibt's außerdem noch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr gegen einen Freund in die 3D-Arena steigen könnt.

Psygnosis

Der Liverpooler Softwarehersteller *Psygnosis* hatte sich am äußersten Rand der South Annex-Halle in gemütlich-schummrige Räumlichkeiten zurückgezogen und präsentierte dort zwischen Lederinventar und edelster Hardware (FM-Towns, CD-ROM, CDTV) die neuesten Projekte. **Barbarian 3** sah gewohnt gut aus und ließ erfreulicherweise die meisten spielerischen Mängel der Vorgänger vermissen. Aus dem unfair-schweren Jump'n'Run wurde im dritten Anlauf ein ausgewachsenes Arcade-Adventure. Viele, teils sehr originelle Rätsel waren schon eingebaut — auf die fertige Version müssen wir jedoch noch ein paar Monate warten. Auch Meisterprogrammierer Dave Jones ("Blood Money", "Lemmings") war anwesend; über seine neuesten Projekte erfahrt Ihr in der nächsten *POWER PLAY* mehr. Ein erstes Demo zu **Microcosm** erregte bei Spielekennern jedoch am meisten Aufmerksamkeit; bei diesem CD-ROM-Spiel fliegt Ihr mit einem Miniatur-Raumschiff durch die Arterien und Adern eines kranken Organismus. Die Entwickler der fantastisch Psygnosis-Intros haben hier unverkennbar ihre Finger im Spiel.

Interplay

Das einstige Entwicklerteam *Interplay* ("Bard's Tale", "Battlechess") ist in den letzten Jahren zu einem der wichtigsten Softwarehäueser der USA herangewachsen. Fünf Produkte der Kalifornier stehen kurz vor der Fertigstellung: **Race Into Space** ist eine historisch akkurate Raumfahrt-Simulation, die der Brettspieldesigner Fritz Bronner in Zusammenarbeit mit dem Ex-Astronauten Buzz Aldrin entwickelte. Gehen Euch, als Planer, Sponsor und Teamführer der ersten Mondlandung, im Wettlauf gegen die Russen die Nerven durch, werden auch Missionen, die in Wirklichkeit erfolgreich waren, zum Debakel oder gar zur Katastrophe. Hunderte von historischen und wissenschaftlichen Fotos, digitalisierter Sound und massig Musik begleiten Euch (und wahlweise einen menschlichen Mitbewerber) ab Mai dieses Jahres in den Weltraum — vorausgesetzt Ihr besitzt einen MS-DOS-kompatiblen Rechner.

Jedem Spiel mindestens ein großer Name: Der Schauspieler Omar Sharif ist in Nordamerika auch als exzellenter Bridge-Spieler bekannt. In der Simulation **Omar Sharif On Bridge** steht er dem Computerspieler als Partner und geduldiger Lehrmeister zur Seite und spendiert Tips, Lob und Tadel in glasklarer Sprachausgabe. Alle Grafiken gibt's im hochauflösenden VGA-Modus, Dutzende von Optionen und einstellbaren Parametern machen selbst das unmöglichste Blatt im Sekundenbruchteil zur Sieger-Hand. Wer auf dieses (im anglo-amerikanischen Raum sehr beliebte) Kartenspiel steht oder es erlernen möchte, wird um Omar Sharif On Bridge wohl kaum herumkommen.

Neben einer ersten Szenario-Disk zum Belagerungsspiel "Castles" (**The Northern Campaign**) und einem kurzen Demo zum dritten Battlechess (**Battlechess 3000**), führte Interplay auch einige Videospiele und CD-Produkte vor. Unter den entsprechenden Rubriken erfahrt Ihr an anderer Stelle dieses Messeberichts mehr.

Accolade

Die Fortsetzung zur erfolgreichen Golfsimulation um Profi Jack Nicklaus ist Spiel und Construction-Kit in einem: **Jack**

Lynx-Nachschub

Spiel	Hersteller	Termin
Crystal Mines 2	Atari	1. Quartal
Double Dragon	Telegames	1. Quartal
Dirty Larry	Atari	erhältlich
Dracula	Atari	3. Quartal
The Guardians	Telegames	1. Quartal
Hyperdrome	Atari	1. Quartal
Super Off Road	Telegames	1. Quartal

Neo-Geo-Knaller

Spiel	Hersteller	Termin
Fatal Fury	SNK	erhältlich
Last Resort	SNK	1. Quartal
Trash Ralley	SNK	erhältlich



Nicklaus Golf & Course Design: Signature Edition enthält neben den Kursen "English Turn Golf Club" (New Orleans) und "Sherwood Country Club" (Thousend Oaks, Kalifornien), die beide in VGA-Grafik dargestellt werden, auch einen Turniermodus und angesprochenen Kursedesigner. Bis zum kleinsten Detail könnt Ihr die Landschaften selbst zusammenbasteln.

Star Control 2 spricht alle Weltraumstrategen mit schnellen Reflexen an: Wie beim Vorgänger geht's hauptsächlich darum, gewitzten Aliens eins auszuwischen. Diesmal wurde auch auf die Hintergrundstory Wert gelegt. Durch 500 verschiedene Sternensysteme geht die Reise; VGA in 256 Farben, rotierende 3D-Planeten und Fraktal-Oberflächen ließen das Spiel auch grafisch sehr appetitlich aussehen.

Was Electronic Arts kann, kann Accolade schon lange: Um ihre Position als marktführender Rennspielehersteller zu halten, schloß sich auch der kalifornische Hersteller mit einer namhaften Automobil-Zeitschrift zusammen: **Road & Track presents: Grand Prix Umlimited** ist eine Kombination von Formel-1-Simulation und Streckendesigner; kaufen alle 700000 "Road & Track"-Leser das Spiel, haben Accolade und GP-Designer Tom "Test Drive" Loughry ausgesorgt.

Legend, aufstrebender Hersteller von Grafik-Adventures mit langjähriger Infocom-Erfahrung, hatte sich in der Person von Bob Bates auch am Accolade-Stand eingefunden: Einen ausführlichen Bericht über sein neuestes Produkt **Gateway** (nach Frederik Pohls gleichnamigen Roman) für MS-DOS-Rechner, findet Ihr in dieser *POWER PLAY*.

Microprose

Auch Microprose hatte ein paar kleinere Hersteller am Stand, die Bill Stealeys traditionsreicher Hersteller als



Dan "M.U.L.E." Bunten neuestes Strategiespiel Global Conquest

USA-Publisher unter die Fittiche genommen hatte. *Paragons* Rollenpiele und Science-fiction-Simulationen (**Megatraveller 3: The Unknown Worlds, Mantis** und Marc Miller's **Spellbound**) konnten es jedoch zumindest technisch nicht mit den High-End-Produkten des Softwareriesen Microprose aufnehmen, der tapfer mit Hauptkonkurrent Origin mithält. Vollkommen abgedreht war zum Beispiel das gezeigte Demo um die neue Spitzensimulation **F-15 3**: Auch Microprose setzt auf die Fortschrittsgläubigkeit der Kundschaft und zeigt eine Simulation, wie sie wohl nur auf einem flinken 386er Rechner (incl. VGA und Roland) so richtig heimisch wird.

Gegen F-15 3 wirkten selbst die anderen Microprose-Produkte recht bieder: Mit **Task Force 1942** leitet Microprose eine Serie um den Krieg im Pazifik ein. Ab Herbst dieses Jahres könnt Ihr in dieser Simulation einzelne Schiffe oder ganze Flottenverbände befehligen. VGA wird unterstützt und ausgenützt, eine Amiga-Version ist (noch) nicht geplant. **B-17** ist ebenfalls ein Fall für die BPS: Ihr fliegt in der klassischen "Flying Fortress" Bombenflüge und historische Kampagnen gegen deutsche Großstädte...

Auch in **Advanced Tactical Air Command** geht's militärisch zu Sache. Mit einer Staffel, bestehend aus vier F-22-Kampfbombern und zwei Helikoptern, muß der Spieler kolumbianische Drogenhöhlen ausräumen. Außerdem stehen Euch 250 Agenten zur Verfügung, die am Erdboden für klare Verhältnisse sorgen.

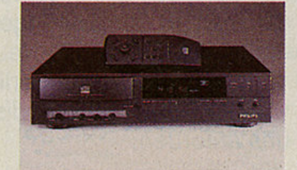
Schließlich sieht auch das neue Spiel von Starprogrammierer Dan "M.U.L.E" Bunten seiner Fertigstellung entgegen: Wie schon "Command H.Q." ist auch **Global Conquest** ein Spiel um die absolute Weltherrschaft; neben dem Strategen ist diesmal auch der Entdecker und der Diplomat gefordert, um eine unbegrenzte Anzahl zufällig erzeugter Welten gegen die drei (auf Wunsch allesamt menschlich gesteuerten) Mitspieler zu verteidigen. Eine Amiga-Version des auch grafisch interessanten Riesenstrategiespiels ist bisher nicht geplant.

CD-ROM und Konsorten

Auch (oder gerade) in Sachen "Interaktive Unterhaltung" ist die CD das Speichermedium der Zukunft. Für Spieler gab es auf der CES schon eine ganze Menge Hardware und eine Handvoll Software zu bewundern. Auf einem ausladenden Stand (mit Mini-Kino als Zentrum) stellte der niederländische Elektronik-Multi *Philips* seine CDI-Grundkonsole vor. Sieht man von Commodores CDTV ab, ist **The Imagination Machine** (Listenpreis inklusiv Software: 1000 Dollar) wohl die erste Multimedia-Konsole für den Wohnzimmergebrauch: Über eine Joypad-ähnliche Steuereinheit, wahlweise auch Joystick oder Maus, wird die Hardware (in edlem Schwarz und einem konventionellen CD-Spieler nicht unähnlich) vom Benutzer gesteuert. Moderne Hifi- und TV-Geräte sowie alle Audio- und Foto-CDs sind mit der Imagination Machine kompatibel; daneben gibt's schon jetzt eine Vielzahl verschiedener CDI-Programme, vom obligatorischen Nachschlagewerk bis zum Heimflipper. *Capitol Disc Interactive* stellte ein **Backgammon**-Programm, die Checkers-Variante **Connect Four, Pinball** und eine Umsetzung des Milton-Bradley-Brettspiels **Battleship** vor, von *CD-I Systems* gab's die optisch und akustisch opulente **Caesars World of Gambling**-Glücksspielsimulation zu sehen. Auch der Computerspiel-Pionier *Spinnaker* mischt bei CDI wieder fleißig mit: Für die Imagination Machine wurde **Alice in Wonderland** (hübsch), **Sargon Chess** (sehr benutzerfreundlich) und das Weltraum-Opus **Laser Lords** (interessant) präsentiert. **Escape from Cypercity** von *Fathom Pictures* ist die "Umsetzung" eines Laserdisc-Automaten der neuesten Generation: Der Spieler hetzt durch eine Mischung aus Akira-Kinofilm und "Operation Index"-Automat und zerballert plötzlich auftauchende Söldner und Kampfroboter. Vom gleichen Hersteller stammt auch **Sporting News Basketball**, das dem Computerspieler jedoch nur wenig Möglichkeit läßt, sich interaktiv in die Baseball-Liga einzuschalten. Au-



Nur fürs CDI: "Palm Springs Open" bedeutet Golf pur.



Startschuß: Philips Multimedia-Center "Imagination Machine"



Bei Philips konnte man die CDI-Maschine bestaunen.




Grandlose Grafik gibt's bei der CD-ROM-Version des Interplay-Schachspiels

ßerdem gesichtet: Die Bildschirm-Puzzelei **Jigsaw** (*Britannica Software* und *NovaLogic*) und das unsägliche Minimal-Jump'n'Run **Dark Castle**, das *Pima* für die Imagination Machine aufarbeitete.

Die CD-Pioniere *Tiger Media* hatten sich wiederum am Commodore-Stand niedergelassen, um eine Handvoll alter und neuer CDTV-Titel vorzustellen. "The Case of the Cautious Condor", ein preisgekröntes Krimi-Puzzle der "Airwave Adventure"-Serie gibt's nun als eines der ersten CD-Spiele schon seit einem Jahr; ganz neu war das zweite Airwave-Abenteuer **Murder Makes Strange Deadfellows**, das ursprünglich für das CDTV entwickelt wurde und in diesen Tagen auch für andere CD-Systeme (Sun SPARCstation, MPC und MS-DOS) erscheint. In Strange Deadfellows versucht der Spieler, Licht ins Dunkel eines geheimnisvollen Mordfalles (mit anstehender Erbschaft) zu bringen.

Viel mehr gab's leider für den CD-Amiga nicht zu sehen; angekündigt sind jedoch Umsetzungen aller *Lucasfilm*-Adventures (**Loom**, **Indiana Jones** und **Monkey Island**), **Jack Nicklaus Golf**, **Wayne Gretzky Hockey** sowie ein weiteres "Whodunnit" namens **Herewith the Clues**.

Auch für's MS-DOS-kompatible CD-ROM gab's wenig Neues. Neben Lucasfilm Games (in der CD-Version von **Loom** werden alle Charaktere von bekannten Schauspielern gesprochen — klingt fantastisch) machte sich nur Interplay die Mühe, ihr bekanntes Schachspiel für die CD-ROM-Version wirklich aufzupeppen: Dagegen beschränkten sich namhafte Hersteller wie Microprose und Access darauf, eine Handvoll älterer Titel auf eine einzige CD zu pressen und die Compilation als CD-ROM-Software anzubieten. Von Microprose kommen vier verschiedene Scheiben. Auf der ersten finden sich "Gunship" und "Midwinter", auf der zweiten "Red Storm Rising" und "Carrier Command". Des weiteren gibt's eine CD mit "M 1 Tank Platoon" und eine mit dem Quartett "Rick Dangerous", "International Soccer Challenge", "3D Pool" und "Savage". Access bringt wiederum einen CD-Sampler namens **The Collectors Edition**, auf der sich "Crime Wave", "Mean Streets", "Echolon" sowie "World Class Leaderboard" mitsamt aller "Famous Course"-Disketten tummeln. Den Termin für die Präsentation des ersten "wirklichen" Multimedia-Produktes (für CD-ROM) setzte der Hersteller auf den 8. Oktober an. Dann soll eine CD-füllende Mega-Version des Golf-Klassikers **Links** Access' Einstieg in die glitzernde Welt des interaktiven High-Techs markieren. Ob die oben genannten Produkte einen offiziellen Vertrieb in Deutschland finden, ist ob der geringen Verbreitung der geforderten Hardware jedoch fraglich. Während *Interplay* ein aufgepepptes **Battlechess MPC** präsentierte, rief *Broderbund* wiederum eine ganze Softwareserie fürs CD-ROM ins Leben. Die **Living Books** sind eine interaktive Mischung aus Bilderbuch, Zeichentrickfilm und Computerspiel. Sie sollen allen jüngeren PC-Benutzern Wissenswertes vermitteln und dabei den Griff zum konventionellen Buch ersparen. Selbst gegenüber der 6-MByte-Version gewaltig aufgepeppt, präsentierte sich **Where in the World is Carmen Sandiego: Deluxe Edition**. Ganze 120 MByte verpraßt diese CD-Version; dafür gibt's die doppelte Anzahl an Ländern und Rätseln sowie Sprachausgabe, Animationen und Volksmusik von CD.

Ryko präsentierte schließlich ein CD-Spiel, das weder einen Fernseher noch ein ausgewachsenes CDI-System benötigt: **Play it by Ear** ist ein Trivial Pursuit um Stars, Musik und Melodien, das von Audio-CD und mit einem kleinen Spielbrett überall für Spaß sorgt.

Alle CD-Neuheiten auf einen Blick

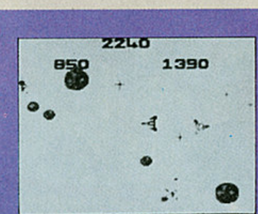
Titel	Hersteller	System
Alice in Wonderland	Spinnaker	CDI
Backgammon	Capitol Disc Int.	CDI
Battleship	Capitol Disc Int.	CDI
Carmen Sandiego: Deluxe Edition		CD-ROM
Connect Four	Capitol Disc Int.	CDI
Dark Castle	Pima	CDI
Escape from Cybercity	Fathom Pictures	CDI
Guy Spy	Readysoft	CDTV
Laserlords	Spinnaker	CDI
Links	Access	CD-ROM
Loom	Lucasfilm Games	CD-ROM
Murder Makes Strange Deadfellows	Tiger Media	CDTV, CD-ROM
Palm Springs Open	American Int. Media	CDI
Pinball	Capitol Disc Interactive	CDI
Sargon Chess	Spinnaker	CDI
Sporting News Baseball	Fathom Pictures	CDI

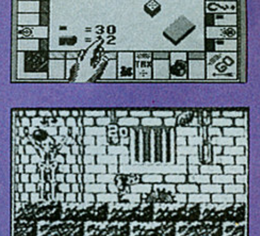
Nintendo

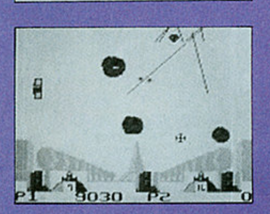
Nintendo und Lizenznehmer hatten auch diesmal eine eigene Halle und damit mehr als die Hälfte der (Spiele-) Ausstellungsfläche für sich. Zusätzlich war noch ein Eckchen in der zweiten Softwarehalle angemietet; dort präsentierte sich Kultstar Mario in einer der spektakulärsten Werbedemos des Jahres. In aufwendiger Computergrafik animiert und von einem (talentierten) Showstar mit Stimme versehen, stellte sich der kuriose Pizzabäcker Presse und staunenden Fachbesuchern zum Gepräch. Verglichen mit dieser Vorstellung wirkt Max Headroom — vor drei Jahren Star der High-Tech-Szene — wie ein Komparse aus den "Western von Gestern".

Dafür hielt sich Nintendo mit neuen Produkten vornehm zurück: Anspielen durfte man zumindest ein Tüftel/Geschicklichkeitsgemisch um Marios Reitdrachen **Yoshi**, das in diesen Tagen für den Game Boy erscheint. Um so mehr glotzten die Lizenznehmer aus Japan, den USA und Europa:

Konami/Ultra besaß traditionell die größte Werbefläche und die größte Anzahl an fertiggestellten/spielbaren 16-Bit-Produkten: Neben schon bekannten Titel wie "Castlevania 4", "Gradius 3" und einer übersetzten Version des Action-Adventures "Legend of the Mystical Ninja" wurde **Contra 3: The Alien Wars** gezeigt. Kurzes Probespielen bestätigte alle Gerüchte um die Action-Knaller. Die Grafik ist brillant, der Sound hervorragend; außerdem steckt spielerisch ein wahrer Berg an Innovationen in diesem Spiel (für maximal zwei Kämpfer gleichzeitig), das in Deutschland natürlich als Probotector erscheinen wird. Auch die Turtles gehen ein weiteres Mal in den Konsolenring und erhielten dafür 16-Bit-gerechte Aufarbeitung: In **Turtles in Time** reisen die Kampfsport-Schildkröten durch verschiedene Zeitzonen — oder hauen sich im Zwei-Spieler-Modus gegenseitig die Panzer ein. Für den Game Boy sind wiederum







Oldies but Goldies: "Missile Command", "Asteroids" (beide Accolade), "Hunchback" (Ocean) und "Monopoly" (Parker)

VIEL LOS – FÜR WENIG MOOS

Sie waren im Urlaub? Hit verpaßt! Geld in einen neuen Drucker investiert? Klassiker vorbeigerauscht! Macht nichts! TOPSHOTS bringt Hits und Klassiker jetzt neu heraus.

Der Preis ist fast noch schöner als die umweltfreundliche Verpackung. Das macht sich gut im Sammlerregal. Jetzt überall, je nach Titel für AMIGA, ATARI ST, C64 oder PC mit komplett deutscher Anleitung zu haben.

Die Reihe wird ständig erweitert, bisher sind erschienen:

- ❑ Turrican I
- ❑ Turrican II
- ❑ Oil Imperium
- ❑ Grand Monster Slam
- ❑ Mission Elevator
- ❑ X–Out
- ❑ Hollywood Poker Pro
- ❑ Conqueror
- ❑ Z–Out
- ❑ Spherical
- ❑ Vampires Empire
- ❑ Denaris
- ❑ Startrash
- ❑ To be on Top
- ❑ Bad Cat
- ❑ Western Games
- ❑ Oxxonian
- ❑ Blue Angel
- ❑ Dyter 07
- ❑ Circus Attractions
- ❑ Volleyball Simulator
- ❑ Beam
- ❑ Around the World in 80 Days
- ❑ Antics
- ❑ Cyber World
- ❑ Xenomorph
- ❑ Eleven Warrior
- ❑ Heavy Metal Hero
- ❑ Realm of the Trolls
- ❑ Garrison
- ❑ Operation Hanoi
- ❑ Sarcophaser
- ❑ Window Wizard
- ❑ Eskimo Games
- ❑ European Soccer Challenge
- ❑ Galdregon Domain
- ❑ Starball
- ❑ Little Dragon
- ❑ Night Dawn
- ❑ Future Tank
- ❑ Jinks
- ❑ Power Styx
- ❑ Operation Hongkong
- ❑ Dizzy Dice
- ❑ Gladiator
- ❑ Skyblaster
- ❑ Baby of Canguru
- ❑ Cobra Force
- ❑ Grafiti Man
- ❑ Danger Freak
- ❑ Street Gang
- ❑ Tomcat
- ❑ A. P. Mechanicus

TOPSHOTS ist eine Veröffentlichung von SOFTGOLD
Vertrieb: Rushware GmbH, Schweiz: Thali AG, Österreich: Darius, Karasoft

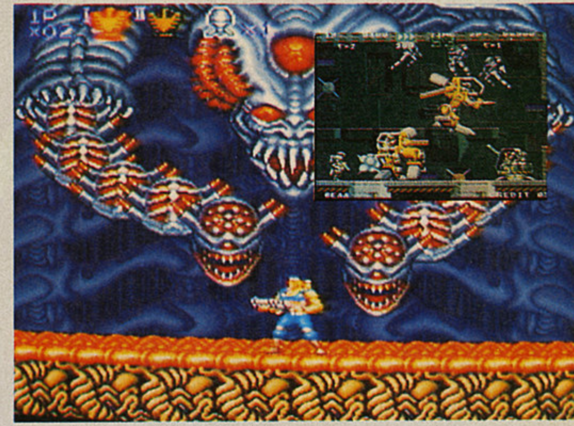
TOPSHOTS
TURRICAN
OIL IMPERIUM
HOLLYWOOD POKER PRO

die Basketball-Simulation **Double Dribble: 5 on 5**, die heroische Fliegerei **Top Gun: Guts & Glory**, **Ultra Golf** und das niedliche **Tiny Toon Adventure: Babs' Big Break** angekündigt. Letzteres wird in den Staaten durch eine gleichnamige Fernsehserie von Steven Spielberg/Warner Bros. unterstützt. **Star Trek** basiert hingegen auf der alten TV-Staffel um Kirk, Spock und Konsorten.

Die Nummer 2 unter den Nintendo-Vasallen ist *Acclaim*, die zusammen mit der Tochter *Ljn* ebenfalls schon eine Handvoll Super-Famicom-Produkte im Gepäck hatten: Neben einem neuen Abenteuer der TV-Anarchisten The Simpsons, **Bart's Nightmare** und der Automatenumsetzung **Super Smash T.V.**, veröffentlicht Acclaim auch die 16-Bit-Version des Computerspielklassikers **Populous**. Für den Game Boy stehen uns **Knock-Out Boxing** und **Ferrari GP** ins Haus.

Interplay hatte rechtzeitig zur Messe die lasche Split-Bildschirm-Raserei **R.P.M. Racing** fertiggestellt und macht sich nun an die Arbeit, auch das Grafik-Adventure **Out of this World** (ursprünglich in Frankreich und für Computer als "Another World" entwickelt) auf Nintendos 16-Biter umzusetzen. Außerdem zeigten die Amerikaner **Track Meet** (Siebenkampf für zwei Spieler) und **4-In-1 Funpak** für den Game Boy. Letzteres vereint die Tüftel- und Brettspielklassiker Schach, Backgammon, Reversi und Dame auf einem Modul.

"R-Type"-Erfinder *Irem* präsentierte einen neuen Action-Knaller: **Gun Force** ist ebenfalls die Umsetzung eines grafisch opulenten Automaten-Knallers. Ein oder zwei Spieler ballern sich durch eine Handvoll Roboter-gespickter Levels — wenn's gut geht, ganz ohne Ruckeln und Zuckeln.



Mega-Ballereien: "Super Contra" von Konami und ein weiteres Actionspektakel von Irem "Gun Force"

Vornehmlich mittelmäßige 16-Bit-Software boten die meisten der kleineren Nintendo-Lizenznehmer: *Asmik* präsentierte mit **D-Force** und der amerikanisch/japanischen Co-Produktion **Xardion** zwei recht biedere Ballereien — letzterer halfen auch einige Adventure-Elemente nicht übers spielerische Mittelmaß hinweg.

Auch *Oceans* großartig beworbene **Addams Family** macht auf dem Super Famicom eine eher traurige Figur. Wir sahen jedoch nur ein frühes Demo — wer weiß, vielleicht reißen die Engländer das spielerische Ruder noch einmal herum. Einen besseren Eindruck hinterließ **Robocop 3** des gleichen Herstellers; das Super-Famicom-Spiel um den rabiaten Blechbullen nützt unter anderem auch den 3-D-Chip der Konsole. Mit **Super Hunchback** (nur für den Game Boy geplant) griff man wiederum tief in die firmeneigene Mottenkiste und förderte einen Titel zutage, der Anfang der 80er Jahre für einen Großteil des Ocean-Umsatzes verantwortlich war: Super Hunchback ist die (stark aufgepeppte) Neuauflage des Jump'n'Run-Urahns um den buckligen Glöckner Quasimodo.

Auch *Titus* wollten hinter der internationalen Konkurrenz nicht zurückstehen und konnten spielbare Vorab-Demos ihrer **Blues Brothers** präsentieren. Neben der schnuckligen Game-Boy-Variante gab's das Spiel auch für das Super Famicom: Bunt-durchgestylte Grafiken und flüssige Animationen zeigen, daß die Franzosen auf dem richtigen Weg sind und selbst mit der japanischen Elite mithalten können.

Rollenspielfans können nur hoffen, daß der japanische Nintendo-Lizenznehmer *FCI* auch bald in Deutschland eine Vertretung findet: Neben Umsetzungen diverser Teile der "Ultima"- und "AD & D"-Serie für alle Nintendo-Konsolen sah vor allem **Ultima 6: The False Prophet** für das Super Famicom



Sah gut aus: "Blues Brothers" für Super Famicom... ...Game Boy (Titus)

sehr vielversprechend aus. Für den Game Boy ist dafür das Ultima-Abenteuer **Runes of Virtue** ab März zu haben.

Der amerikanische Brettspielriese *Parker Brothers* nahm die Game-Boy-Manie ebenfalls zum Anlaß, in die Videospielbranche zurückzukehren. 1984 hatte sich der Hersteller quasi über Nacht zurückgezogen und große Lizenzen ("James Bond", "Lord of the Rings" und "McDonalds") ohne Manifestation im Safe verschimmeln lassen; jetzt präsentierten die Amerikaner das Scrabble-ähnliche Grübelspiel **Boggle**, den Krimi-Klassiker **Clue** sowie eine Vier-Spieler-Version des Klassikers **Monopoly**. Beide Titel erscheinen in diesen Tagen für den Game Boy; ob Parker Deutschland mit einer übesetzten Version aufwarten will und kann, wird sich zeigen.

Eine bunte Produktpalette hatte *Kemco* in Las Vegas zu bieten: Für den Game Boy erscheinen demnächst das Tüftelspiel **Dr. Franken** und das Action-Adventure **Sword of Hope 2**. Für das Super Famicom sind das Rennspiel **Top Gear** und die Weltraum-Ballerei **Phalanx** in Vorbereitung. Außerdem feiern A. Prohias Comic-Spione (bekannt aus dem Klamauk-Magazin MAD) ihre Rückkehr auf dem Bildschirm: Ab Juni balgen sie sich in **Trick and Trap** stilgerecht auf schwarzweißem Game-Boy-Display.

Ein waschechter Mario-Konkurrent zeigte sich am tropisch aufgestylten *Hudson*-Stand erstmals auf dem Super Famicom: Das grafisch imposante Jump'n'Run **Super Adventure Island** (siehe Test in dieser Ausgabe) erscheint in diesen Tagen und versucht den Erfolg der NES-Vorläufer (allein in den Staaten wurden von Teil 1 und 2 ungefähr eine Million Module abgesetzt) zu wiederholen. Eine Game-Boy-Version ist ebenfalls in Vorbereitung. Ziemlich trist ist dagegen Hudsons erster 16-Bit-Titel **Bill Laimbeer's Combat Basketball**.

Electronic Arts zeigte ebenfalls erste Super Famicom-Titel: Umgesetzt werden sowohl **Ramparts**, als auch die komplette Sportspielriege **John Madden Football**, **PGA Tour Golf** und die Basketballsimulation **Bulls vs. Lakers**.

Noch mal Bildschirm-Basketball: Mit **Super NBA Basketball** läßt *Tecmo* den 3-D-Chip des Super Famicoms arbeiten. Je nach Spielverlauf rotiert und zoomt das Feld in alle Richtungen. Alle 27 Teams der amerikanischen Basketball-Liga, sämtliche Spieler sowie Vor-Saison und Playoffs wurden aufs Modul gebannt.

Zwei absolute Oldies hat wiederum *Accolade* für den Game Boy neu aufgelegt: Sowohl **Missile Command** als auch **Asteroids** machten beim kurzen Probespielen einen guten Eindruck und bewiesen, daß es Spielideen gibt, die auch nach mehr als zehn Jahren noch locker mit der Konkurrenz mithalten können.

Ob *Koeis* Super Famicom-Version der **Romance of the three Kingdoms 2** beim Euro-Start der Konsole hierzulande erhältlich sein wird, ist unwahrscheinlich. Zu wünschen ist's dem grafisch und spielerisch anspruchsvollen Strategie-Epos auf jeden Fall. "Battletoads"-Erfinder *Tradewest* zeigten Altbekanntes; lediglich die Game Boy- und die Super Famicom-Version der Sportsimulation **Jack Nicklaus Golf** sowie **Battletoads** auf 16-Bit kannten wir noch nicht. Erfreulich für Nintendo-Fans: Ab sofort werden alle Tradewest-Produkte in Europa offiziell über *The Disc Company/Activision* vertrieben.



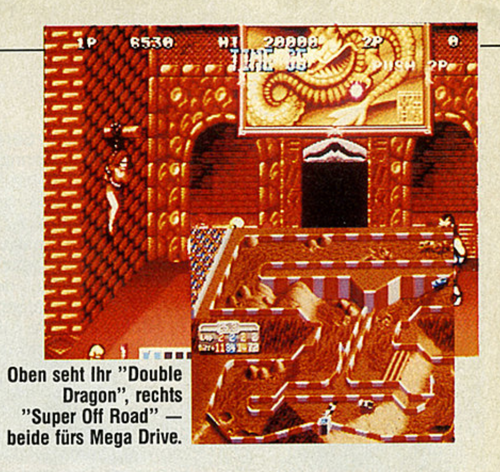
Apropos Activision: *Absolute Entertainment*, die Firma des Activsion-Mitbegründers Garry Kitchen, werkelt ebenfalls unter dem Nintendo-Gütesiegel. Mitte des Jahres soll **Super Battle Tank: War in the Gulf** (der prominente Boß führte bei dieser Super-Famicom-Produktion persönlich Regie) erscheinen, für den Game Boy entsteht bereits **Battletank 2**. David "Pitfall" Crane, ein Activision-Entwickler der ersten Stunde, werkelt wiederum für Absolute an einem noch unbenannten Tennisspiel.

Einen großen Stand spendierte *Bullet Proof* einem der meistumjubelten Spiele der Saison: Unter dem Titel **Faceball 2000** verbirgt sich der Multi-Spieler-Klamauks "Midi-Maze". Kill a happy Face: Die Game-Boy-Version (für vier Spieler) nehmen wir in der nächsten *VIDEO GAMES* genauer unter die Lupe, die Super-Famicom-Version (nur zwei dürfen mitspielen) wird noch auf sich warten lassen.

Außerdem für das Super Famicom schon fast fertiggestellt: Die Weltensimulation **Sim Earth**, die hervorragende Vertikal-Ballerei **Super Aleste**, Sid Meiers **Railroad Tycoon**, Origin's **Wing Commander** und die Microprose-**Super Strike Eagle**.

Alle Nintendo-Neuheiten auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Erscheinungstermin
Adventure Island	GB	Hudson	1. Quartal
Amazing Tater	GB	Atlus	1. Quartal
Asteroids	GB	Accolade	1. Quartal
Barbie	GB	Hi Tech	1. Quartal
Batman 2: Return of the Joker	SF	Sunsoft	2. Quartal
Battletoads	SF	Tradewest	2. Quartal
Blaster Master Boy	GB	Sunsoft	1. Quartal
Boggle	GB	Parker Bros.	1. Quartal
Captain America & the Avengers	SF	Data East	2. Quartal
Clue	GB	Parker Bros.	2. Quartal
Contra 3: The Alien Wars	SF	Konami	1. Quartal
Crystal Quest	GB	Data East	1. Quartal
D-Force	SF	Asmik	1. Quartal
Dr. Franken	GB	Kemco	3. Quartal
Dragon Strike	SF	FCI	2. Quartal
Dragon Warrior 3	SF	Enix	2. Quartal
F-15	GB	Microprose	1. Quartal
F-19	SF	Microprose	2. Quartal
F-1-Rock: Race of Champs.	SF	Seta	2. Quartal
Ferrari GP	GB	Acclaim	1. Quartal
Fighting Simulator: 2-in-1	GB	Culture Brain	1. Quartal
Gadleen	SF	Seta	2. Quartal
Gun Force	SF	Irem	2. Quartal
Hammerin' Harry	GB	Irem	1. Quartal
Hunt for the Red October	SF	Hi Tech	2. Quartal
Jack Nicklaus Golf	SF GB	Trade West	1. Quartal
Journey to the Center of the Earth	SF	Asmik	2. Quartal
Knock-Out Boxing	GB	Acclaim	1. Quartal
M.J.'s Super Slam Dunk	SF	von wem	2. Quartal
Magic Sword	SF	Capcom	2. Quartal
Might & Magic 2	SF	American Sammy	2. Quartal
Missile Command	GB	Accolade	1. Quartal
Monopoly	GB	Parker Bros.	1. Quartal
Nail'n Scale	GB	Data East	1. Quartal
NBA Super All-Star Challenge	SF/GB	Ljn	2. Quartal
Ninja Taro	GB	American Sammy	1. Quartal
Nolan Ryan Baseball	SF	Romstar	2. Quartal
Nosferatu	SF	Seta	2. Quartal
Peeble Beach Golf Links	SF	T & E	2. Quartal
Phalanx	SF	Kemco	3. Quartal
Pyramids of Ra	GB	Matchbox	2. Quartal
Q-Bert	GB	Jaleco	1. Quartal
Radio Flyer	SF	Ocean	3. Quartal
Railroad Tycoon	SF	Microprose	2. Quartal
Roger Clemens' MVP Baseball	SF/GB	Ljn	2. Quartal
Robocop 3	SF	Ocean	2. Quartal
Rocketeer	SF IGS	???	2. Quartal
Rockman World 2	GB	Capcom	1. Quartal
Sarakon	GB	Starbyte	2. Quartal
Shanghai 2: Dragon's Eye	SF	Activision	1. Quartal
Simpsons: Bart vs. the World	SF	Acclaim	1. Quartal
Spiderman & the Uncanny X-Men	SF	Ljn	2. Quartal
Spanky's Quest	GB, SF	Natsume	1. und 2. Quartal
Street Fighter 2	SF	Capcom	1. Quartal
Super Smash TV	SF	Acclaim	2. Quartal
Super Hunchback	GB	Ocean	1. Quartal
Super Strike Eagle	SF	Microprose	2. Quartal
Super Aleste	SF	Toho	2. Quartal
Super Ninja World	SF	Culture Brain	2. Quartal
Super Baseball Simulator 1000	SF	Culture Brain	1. Quartal
Super Bases Loaded	SF	Jaleco	2. Quartal
Super Mega Force	SF	Toho	2. Quartal
Super Off Road	SF	Tradewest	2. Quartal
Sword of Hope 2	GB	Kemco	3. Quartal
Teenage Turtles 4: Turtles in Time	SF	Konami	2. Quartal
Top Gear	SF	Kemco	2. Quartal
Tom & Jerry	GB/SF	Hi Tech	1. und 2. Quartal
Trick and Trap	GB	Kemco	2. Quartal
Ultima 6: The False Prophet	SF	FCI	3. Quartal
Waialae Country Club	SF	T & E	2. Quartal
Wizadry	SF	ASCII	2. Quartal
Wings 2: Aces High	SF	Namco	2. Quartal
Wordtris	SF/GB	Spectrum Holobyte	1. Quartal
Xardion	SF	Asmik	1. Quartal
Yoshi	GB	Nintendo	1. Quartal



Oben seht Ihr "Double Dragon", rechts "Super Off Road" — beide fürs Mega Drive.

Trotz einer stattlichen Anzahl offizieller Lizenznehmer, die sich unter dem schützenden Dach des riesigen Sega-Standes eingefunden hatten, waren sensationelle Neuigkeiten fürs Mega Drive eher die Ausnahme, fürs Game Gear gar eine Rarität. Die Präsentation des Mega-CD-Laufwerks bot ebenfalls nichts Umwerfendes und keinerlei spielbare CD-Software. Die für diese

Sega

Hardware in Japan bereits erschienenen Titel ("Sol Feace" und "Heavy Nova") laufen nicht (!) auf dem amerikanischen CD-ROM, konnten jedoch als nahezu identische Modul-Varianten an den Ständen der jeweiligen Hersteller angespielt werden; wer spezielle Mammut-CD-Projekte erwartet hatte, wurde also in Las Vegas herbe enttäuscht.

Insgesamt stellten rund 30 Lizenznehmer aus Japan, den USA und Europa unter dem Sega-Logo aus, eine Handvoll anderer war auf die restliche Fläche verteilt. Die gezeigten Spiele waren jedoch überwiegend für Importeure interessant. Sieht man von den wenigen Herstellern mit Deutschlandvertretung (Sage's Creation) oder -Distribution (z.B. U.S. Gold) ab, plante der Großteil seinen offiziellen Einzug in unsere Lande für frühestens 1993.

So werden einige interessante Produkte den offiziellen Weg nach Europa so schnell nicht finden. Das batteriebestückte 8-MBit-Rollenspielopus **Star Odyssey** hält Hersteller *Sage's Creation* nicht für Deutschland-tauglich. Dafür gibt's eine 16Bit-Variante des Game-Gear-Geschicklichkeitsspiels **Devilish**; an einem aufwendigen Flugsimulator und F-22-Konkurrenten wird momentan noch eifrig gewerkelt.

Neben älteren Titeln zeigte "Gaiares"-Erfinder *Renovation* auch die Ballerei **Final Zone** und die übersetzten Action-Adventures **Valis 3** und **Arcuse Odysee** (ursprünglich vom Wolf-Team) sowie die taktische Monster-Schlägerei **Beast Wrestler**. Im März wird außerdem die Modul-Version des CD-Ballerspiels **Sol-Feace** in den Staaten ausgeliefert.

Kompetent (ins Englische) übersetzt und angenehm gelettert wurde inzwischen auch das vielgerühmte "Long Raiser", das *Treco* in den Staaten unter dem Namen **Warsong** anbietet. Wer das Import-Modul in seinem Fachgeschäft erspäht, sollte zugreifen. Außerdem von Treco: Die 8-MBit-Action-Simulation **Task Force Harrier Ex**, die Monster-Prügelei **Fighting Master** und das Beinahe-Rollenspiel **Breach**.

Wenig Neues gab's bei *Taito*: Auf **The Flintstones** (diese nette Familie kennen Deutsche als die Feuersteins), eine Umsetzung der Automaten-Raserei **Chase H.Q.** (auch fürs Game Gear) und ein ominöses **Hit the Ice** (eine Hockey-Simulation) müssen wir noch bis in die zweite Jahreshälfte warten.

Von Atari-Tochter *Tengen* (in Europa durch Domark vertreten) gibt's eine ganze Reihe bekannter Automaten-Umsetzungen und einen Streifzug durch die Geschichte der elektronischen Unterhaltung: Oldies wie **Paperboy** sind bereits ausgeliefert, aktuellere Umsetzungen wie z.B. **Steel Talons** (Hubschrauber-Ballerei), **Road Riot** (Buggy-Ralley) und der Taktik/Geschicklichkeitshit **Ramparts** werden bald folgen. Außerdem wird fleißig an der Entwicklung des ersten Mega-CD-Spiels gearbeitet.

Trotz gewisser Auseinandersetzungen mit Sega hat sich *Accolade* nicht einschüchtern lassen und stellte vier neue Mega-Drive-Produkte des Ballistic-Labels vor: Das Sandkasten-Rennen **Super Off Road** macht mit maximal zwei Spielern einen Heidenspaß, **Double Dragon** ist zumindest besser als der Nachfolger (dieser wird von Sega veröffentlicht), während an **Winter Challenge** (bereits getestet) und **Test Drive 2** vor allem Simulations-Freunde Gefallen finden werden. Fürs Game Gear werden Double Dragon und Super Off Road übrigens von *Virgin* veröffentlicht.

Der japanische Hersteller *Namco* ("Phelios") hat sich schon früh von der PC-Engine an das Mega Drive gewagt und wird auch 1992 die Sega-Konsole mit massig Software versorgen. Neben hierzulande schon bekannten Import-Titeln sorgte in Las Vegas das derbe Metzel-Drama **Splatterhouse 2** für umlagerte Monitore.

Auch Nintendo-Lizenznehmer Data East entwickelt nun für Sega-Konsolen: Rabiaten Prügelspaß verspricht **Two Crude Dudes**, Action im atmosphärischen Science-fiction/Endzeit-Ambiente kommt ab Frühjahr 1992 in Form von **Atomic Runner**, während Billardfans bis in den Sommer auf "ihre" Simulation **Side Pocket** warten müssen.

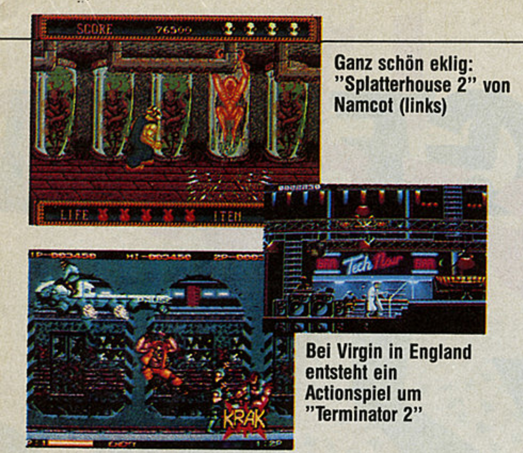
Dream Works zeigte in Las Vegas neben dem altbekannten "Wings of War" (als "Gynoug" ursprüglich von NCS) die martialische Jump'n'Run-Prügelei **Mystical Fighter**. Wer durch dieses Modul alleine nicht durchkommt, darf's im Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus versuchen.

Mit *Acclaim* macht ein traditioneller Nintendo-Günstling einen ersten Schritt auf den Sega-Spielemarkt: Unter dem Label *Flying Edge* veröffentlicht der Hersteller in den Staaten ab Ende dieses Jahres auch für Mega Drive (**Smash TV**, zwei Titel um die **Simpsons**, **Ferrari GP**, **Arch Rivals**, **Terminator 2** und eine Boxsimulation) und für das Game Gear (**Simpsons**, **Spiderman** und das genannte Boxspiel). In Deutschland wird dieses Jahr noch kein Acclaim-Titel offiziell für eine Sega-Konsole erscheinen; auch den Namen Flying Edge gibt's nur für den US-Markt. 1993 steht für die Euro-Vermarktung der obengenannten Titel die Gründung einer neuen Firma bevor.

Auch die *Mirrorsoft*-Titel für das Mega Drive (dort zur Veröffentlichung unter dem *Arena*-Label geplant), fielen durch den Verkauf des renmommierten englischen Herstellers an Acclaim dem Konsolen-Giganten in die Hände. Wann und unter welcher Flagge **Speedball 2**, das mittelmäßige **Battlemaster**, das noch schlechtere **Back to the Future 3** und die in der Entwicklung befindlichen Filmlizenzen **Alien 3** (war auch fürs Game Gear geplant) und **Predator 2** erscheinen werden, steht noch in den Sternen.

Alle Sega-Neuheiten auf einen Blick

Titel	System	Hersteller
3. World War Simulation	MD	Bignet
Alishia Dragon	MD	Sega
Atomic Runner	MD	Data East
Batter Up	MD/GG	Namco
Beast Wrestler	MD	Renovation
Black Crypt	MD	Electronic Arts
Breach	MD	Treco
Cal.50	MD	Mentrix
Chase H.Q.	MD/GG	Taito
Chuck Rock	MD	Virgin
Chester Cheetah	MD	Kaneko
Chip's Challenge	MD/GG	Sega
Corporation	MD	Virgin
D. Robinson's Supreme Court	MD	Electronic Arts
Devilish	MD	Sage's Creation
Desert Strike	MD	Electronic Arts
Double Dragon	MD/GG	Ballistic/Virgin
Ex Mutants	MD	Sage's Creation
Exile	MD	Renovation
Ferrari Grand Prix	MD	Flying Edge
Fighting Master	MD	Treco
Gadget Twins	MD/GG	Gametek
George Foreman Boxing	MD/GG	Flying Edge
Heavy Nova	MD	Micronet
Hit the Ice	MD	Taito
Indiana Jones & last Crusade	MD/GG	US Gold
Jeopardy	MD/GG	Gametek
Jordan vs. Bird: One on One	MD	Electronic Arts
Karate Blazers	MD	McO'River
Kabuki	MD	Kaneko
Kargeti 2	MD	Kaneko
Kid Chameleon MD	Sega	
Lemmings	MD	Sunsoft
Leander	MD	von wem
Lord of the Rings	MD	Electronic Arts
Master of Monsters	MD	Renovation
Mc Kids	MD/GG	Virgin
Mystical Fighter	MD	Dream Works
Mystical Fighter	MD	Dreamworks
Olympic Gold	MD/GG	U.S. Gold
Pigskin	MD	Razor Soft
Railroad Tycoon	MD	Microprose
Ramparts	MD/GG	Tengen
RBI Baseball 4	MD	Tengen
Return of the Joker	MD	Sunsoft
Rings of Power	MD	Electronic Arts
Robin Hood	GG	Virgin
Road Riot	MD	Tengen
Side Pocket	MD	Data East
Smash T.V.	MD	Flying Edge
Sol-Feace	MD	Renovation
Solo Flight	MD	Microprose
Splatterhouse 2	MD	Namco
Spiderman	GG	Flying Edge
Strike Eagle 2	MD	Microprose
Steel Talons	MD	Tengen
Superman	MD	Sunsoft
Super Off Road	MD/GG	Ballistic/Virgin
Task Force	Harrier	Ex MD Treco
Terminator	MD	Virgin
Test Drive 2	MD	Ballistic
Terminator 2	MD	Flying Edge
The Flintstones	MD	Taito
The King Salmon	MD	Sage's Creation
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	MD/GG	Flying Edge
The Simpsons: C.'s Funhouse	MD	Flying Edge
Two Crude Dudes	MD	Data East
W.C. Leaderboard	MD	U.S. Gold
Warsong	MD	Treco



Ganz schön eklig: "Splatterhouse 2" von Namcot (links)

Bei Virgin in England entsteht ein Actionspiel um "Terminator 2"

Die englischen Kollegen von *U.S. Gold* hatten da schon mehr Glück: Neben der offiziellen Olympia 1992-Lizenz **Olympic Gold** und einer Umsetzung des Golf-Klassikers **World Class Leaderboard** wird **Indiana Jones and the last Crusade** für das Mega Drive und das Game Gear erscheinen. Kräftig auf den Konsolen-Putz haut auch *Electronic Arts*, der in den Staaten wichtigste Publisher: Unter anderem werden bis zum Ende des Jahres ein **Lord of the Rings**-Modul, eine Umsetzung des Rollenspielopus **Black Crypt**, der Klassiker **Marble Madness** (bereits getestet) und **Jordan vs. Bird: One on One sowie ein Action-Spiel namens Desert Strike** erscheinen. Letzteres führt den Krieg gegen den Irak spielerisch und unter dem Motto **Back to the Gulf** fort.

Der amerikanische Mitbewerber *Microprose* wird dafür vorwiegend zivile Computerspiele für das Mega Drive in Szene setzen: Nach dem Action/Simulationsgemisch **Strike Eagle 2**, dürfen sich Sega-Fans über Sid Meiers brillantes Eisenbahneropus **Railroad Tycoon** und über den gänzlich friedlichen Flieger-Oldie **Solo Flight** freuen.

Sunsoft glänzte traditionell durch eine kleine, aber feine Produktpalette: Nach "Batman" schnappten sich die Kalifornier nun sowohl die Lizenz an einer Fortsetzung **Return of the Joker**, als auch an **Superman** und den englischen Kult-Clowns **Lemmings**.

Sega selbst zeigte wenig Neues: Statt Fortsetzungen zu Sonic, Shinobi oder Shining zu präsentieren, begnügte man sich mit dem Jump'n'Run **Kid Chameleon**, **Alishia Dragon** und einer neuen Basketball-Simulation, die jedoch einen guten Eindruck machten. Den **Chessmaster** (als solider Schachgegner in der Game-Boy-Version bekannt) gibt's nun ebenfalls für das Game Gear. Auch wenn Sega nicht müde wird, auf das Farbdisplay ihres Handhelds hinzuweisen, hätte man bei der Darstellung des Spielbrettes wohl besser aufs klassische Schwarzweiß zurückgreifen und auf die Blautönung der Felder verzichten sollen — eine Bibliothek mit über 150 000 prominenten Spielzügen tröstet darüber hinweg. Die Mega-Drive-Version mit 16 Spielstärken und drei verschiedenen Spielfeldern kommt unter dem Titel **Chessmaster 2100** von den amerikanischen *Software Toolworks*. *Absolute Entertainment*, die Firma des Videospielveteranen Garry Kitchen stellte in Las Vegas auch einen Game-Gear-Titel vor: Bei **R.C. Grand Prix** steuert Ihr ein aufrüstbares Modellauto durch über zehn verschiedene Kurse. Die Baseball-Simulation **Clutch Hitter** wird's wiederum bestenfalls als US-Import geben. *wi*





HOL DIR DEIN GESCHENK!

Nenn uns einfach einen neuen POWER PLAY-Abonnenten. Dein Vorteil: Du kannst Dir eines der Geschenke aussuchen. Sein Vorteil: Er bekommt POWERPLAY im Abo mit allen Vorteilen! Jetzt zugreifen: Karte abschicken und Prämie sichern!

RRAACCIINNGG!

Der Sack, der alles mitmacht. Robust, leicht und witzig gestylt. Natürlich mit ganz viel Platz für Deine Spiele...!



Das Walkie-Talkie-Radio mit UKW-MW-Empfang und Flexantenne. Traumhafter Empfang - toller Sound - und das alles in knalle-gelb.

Da fliegt Dir gleich das Brett weg! Das starke Board zum draufsteigen, losrasen und abheben!

All Weather IC Radio



I'M WALKING WITH MY RADIO...!

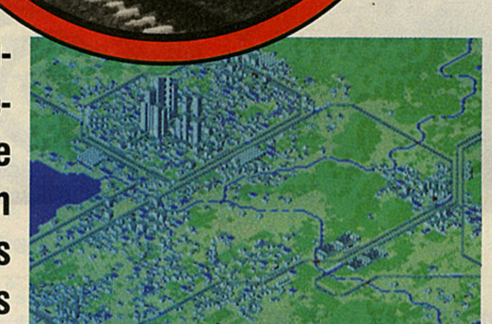


POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Ride the A-TRAIN from Maxis


Am Anfang stehen unbebautes Flachland und gute Vorsätze

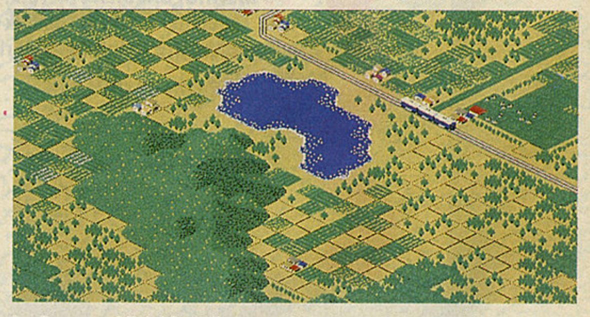
Normalerweise grübelt der "Sim"-Spezialist Maxis seine Kultspiele in eigenen Labors aus. Nun zog er mit *A-Train* erstmals eine geniale Spielidee aus dem fernen Japan an Land.

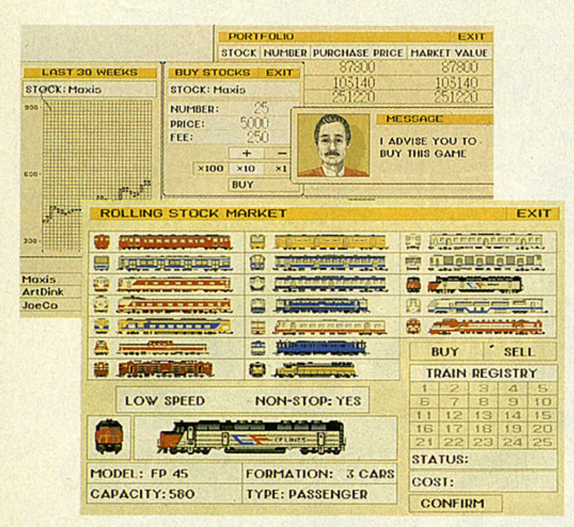

Innovativ und komplex: A-Train (FM-Towns).

A-Train paßt vortrefflich ins Programm der innovativen amerikanischen Spieleschmiede Maxis: Nach den superkomplexen und doch sehr spielbaren Simulationen *Sim City*, *Sim Earth* und *Sim Ant* sowie dem hierzulande völlig unbekanntem Strategieknaller *Robosport*, erscheint nun mit *A-Train* eine weitere Simulation der gehobenen Sorte. *A-Train* heißt eigentlich *Take The A-Train*, und ist bereits der dritte Teil einer in Japan sehr erfolgreichen Eisenbahnerserie. Schon 1986 brachte der fernöstliche Hersteller "Artdink" den Erstling auf den Markt. *Take The A-Train 3* ist jedoch grafisch und technisch den Ansprüchen des 16-Bit-Zeitalters angepaßt — unter anderem läuft das Spiel auf den japanischen Vorzeigerechnern FM Towns (in einer CD-ROM-Version) und dem Sharp 68000.

Worum geht's? Wie in Sid Meiers *Railroad Tycoon* seid Ihr bei *A-Train* Besitzer einer Eisenbahngesellschaft. Ihr beginnt mit ein paar Quadratmeilen Land, einer Handvoll Rohstoffen und einer ganzen Menge Kleingeld. Euer Ziel ist's durch den Transport von Gütern und Materialien möglichst viel Kohle zu scheffeln — Falsch! *A-Train* geht viel, viel weiter und fordert Euch auf (hier kommt eine starke Prise *"Sim City"* ins Spiel), die perfekte Großstadt der Zukunft zu errichten: Ein sauberes Metropolis ganz ohne Autos, Lärm und Smog. Die Eisenbahn ist dabei nur Mittel zum Zweck und alternatives Transportmittel: Zu Beginn verlegt Ihr Schienen und arbeitet Fahrpläne aus, um Rohstoffe, Baumaterial und Arbeitskräfte an die Wunschbaustelle zu befördern. Zusammen mit Wohngebäuden, Büros und Freizeitzentren entsteht so der Grundstein Eurer Metropole, die von nun an von selbst zu wachsen beginnt. Ihr sattelt um und werdet zum Immobilenprofi und Börsenfachmann, wobei Euch persönliche Berater zur Seite stehen. Sobald Ihr ein ansehliches Vermögen angehäuft habt, wagt Ihr Euch weiter vor und laßt eigene Fabriken, Hotels, Einkaufszentren und Golf Kurse aus dem Boden stampfen. Ihr braucht Nerven aus Stahl, ein gutes Auge für Trends und Marktlücken und einen untrüglichen Instinkt: Während einige Investitionen ein Vielfaches an Gewinn abwerfen, stürzen für andere Vorhaben die Kosten unverhofft ins Bodenlose. *A-Train*-Spieler die nicht schnell und konsequent reagieren, werden spätestens jetzt Konkurs anmelden. Habt Ihr wiederum auf einem Gebiet durchschlagenden Erfolg, sind andere Investoren schnell zur Stelle, kaufen Euch das einträgliche Geschäft unter der Nase weg. Dann entsteht — Euer Versagen vorausgesetzt — schon bald eine konkurrierende Hotelkette neben den eigenen Luxusabsteigen.

Den eigenen Erfolg mißt der *A-Train*-Spieler an einem der schönsten, aber auch umstrit-


Im Panoramablick könnt Ihr sogar Eure herumflitzenden Züge noch erkennen (FM-Towns)



19 verschiedene Zugtypen wurden eingebaut und grafisch dargestellt — und wer nicht weiter weiß fragt seinen Berater (Mac)

tenen Fortbewegungsmittel des High-Tech-Zeitalters: Mit etwas Glück braust dann ein raketenförmiger "Bullet"-Hochgeschwindigkeitszug durch Euer glückliches Utopia.

Alle Aktionen Eures mächtigen Computer-Alter-Egos steuert Ihr gemütlich per "Point'n' Click"-Interface und natürlich mit der Maus. Die luxuriöse Benutzeroberfläche erlaubt es, mehr als ein halbes Dutzend Informationsfenster in allen Größen über-, unter- und nebeneinander zu legen. Während diese "Windows" Zahlenkolonnen, Texte, Portraits und Illustrationen in hochauflösender Farbgrafik enthalten, spielt die eigentliche Handlung vor dem Hintergrund einer Panoramaansicht in isometrischer 3-D-Grafik. Ihr blickt also von großer Höhe und schräg-oben auf Eure Traumstadt hinab. Der Gag: Obwohl selbst beeindrukkende Hochhäuser auf dem Bildschirm auf Spielzeugniveau (wie beim Blick aus dem Flugzeug) zusammenschrumpfen ist die Szenerie teilweise animiert. So könnt Ihr z.B. Eure Züge und Hochbahnen durch die Straßenschluchten flitzen sehen. Sowohl die grafische Aufarbeitung der Fenster, als auch die eigentliche Spielfläche im Panoramablick machten einen extrem durchdachten und durchgestylten Eindruck. Simulationsfans können sich freuen und sollten sich schon mal Sekundärliteratur zu allen angesprochenen Themenkreisen besorgen. Denn fundiertes Know-how (bei *A-Train* sowohl im Transportmanagement, als auch im Städtebau) macht sich wie in allen anderen Maxis-Spielen auch bei dieser Japanlizenz bezahlt.

Denn um Euch zu fordern, entwickelte der japanische Hersteller Artdink für sein Spiel unter anderem ein ausgefeiltes Finanz- und Wirtschaftsmodell, das in seiner Komplexität auf diesem Sektor bisher ungeschlagen sein dürfte. Einen Test von A-Train gibt's nächste Ausgabe.

Momentan werkeln die Maxis-Entwickler noch an der Übersetzung aus dem Japanischen und den Umsetzungen für Apple Macintosh, MS-DOS-Rechnern und Amiga. Eine Version die unter MS-Windows läuft, ist ebenfalls geplant. Zwar wollten Maxis-Vertreter zu einem CD-*A-Train* noch keine Aussagen machen, mit zunehmender Verbreitung der zukunftsträchtigen Silberlinge und in Anbetracht der japanischen CD-Vorlage scheint ein *A-Train* auf diesem Datenträger nicht unwahrscheinlich zu sein. *wi*

Klein, aber fein

Mit weniger als einem halben Dutzend veröffentlichter Spiele eher ein Softwarezwerg, hat sich Maxis einen echten Ehrenplatz unter den Spieleherstellern ergattert. Der Grundstein des Erfolges legte Maxis mit dem Klassiker *Sim City*, der noch heute zu den beliebtesten Programmen aller Zeiten zählt. Mit dem Olide setzte Maxis in Sachen Spielspaß und Komplexität, gepaart mit einer vorbildlichen Benutzerführung Maßstäbe. Kein Wunder also, das *Sim City* nicht nur wie ein Steppenbrand um die Welt jagte, sondern auch für zahlreiche Computertypen und Videospielkonsolen umgesetzt wurde. Ob auf dem FM-Towns, dem Macintosh, dem PC, dem Atari ST oder dem Amiga — *Sim City* findet man überall. Selbst auf den C64 wurde das Programm umgesetzt. Die mit Abstand schönste Version ist die für Nintendos Super Famicom. Völlig überarbeitete Grafiken, eine für Joypad-Bedienung geänderte Benutzerführung und viele spritzige Gags lassen den Evergreen nochmal richtig durchstarten. Weniger glücklich ist die Fassung für das CDTV geglückt. Das Problem: Ihr könnt keine Spielstände speichern, was auf Dauer mehr als ärgerlich ist.

Nach dem großen Erfolg von *Sim City* folgten eine ganze Reihe weiterer *Sim*-Spiele. Bei



Sim Ant: Ameisen unter der digitalen Lupe

Sim Earth ging's gleich um einen ganzen Planeten, der via Maus und Menüs verwaltet, überwacht und verändert werden mußte. Weniger ein "echtes" Spiel, denn eine knallharte Umweltsimulation, heimste *Sim Earth* zwar auch eine Menge Preise ein, konnte aber nicht ganz an die Faszination des Vorläufers anknüpfen.

Das nächste Spiel aus der beliebten Reihe war *Sim Ant* — hier geht's um die Betreuung einer Ameisenkolonie. Spielwitz, Spannung, eine Prise Biologieunterricht und die traditionell leichte Bedienbarkeit schnellten auch *Sim Ant* in die Riege der Topspiele.

Ein Ausrutscher aus der *Sim*-Serie ist das hierzulande so gut wie nicht bekannte Strategiespiel *Robosports*. Auch wenn der futuristische Mix aus Sportspiel und Taktikgetümmel nichts mit den *Sim*-Programmen gemein hat, blieb sich Maxis treu. So genießt *Robosports* bei Kennern einen wahren Kultstatus und dank Netzwerkfähigkeit (Mac-Version) liefern sich zum Beispiel die Lucasfilm-Games-Entwickler des öfteren nach Dienstschluß ein heißes *Robosports*-Turnier.

Neben *A-Train* werkelt, den letzten Gerüchten und unbestätigten Aussagen aus den Forschungslabors von Maxis zufolge, ein Maxis-Team an einem weiteren Vertreter der *Sim*-Reihe. Diesmal kommen die Mediziner unter Euch zum Zug: *Sim-Lite* soll das neue Spiel heißen und wird Euch in die Blut,- und Lymphbahnen eines menschlichen Körpers entführen. Killerzellen, Blutkörper und menschliche Organe inklusive. Genaueres zum neuen Maxis-Spiel findet Ihr in einer der nächsten *POWER-PLAY*-Ausgaben. *mh*



Die *Sims* und kein Ende abzusehen: *Sim City* und *Sim Earth* waren nur der Anfang einer langen Reihe von Spielen



DARK SEED


Allerlei seltsame Bekanntschaften lassen sich schließen


In der Bibliothek lagern alte Bücher mit netten Tips


Euer Digi-Dawson wandert frohen Mutes durch die Unterwelt — Giger-Grafik total (MS-DOS/VGA)


Dawsons neu gekauftes Haus: Mit Kopfschmerzen begann alles (MS-DOS/VGA).

H. R. Giger — bei diesem Namen zuckt so mancher Sf-Freak vor Bewunderung zusammen. Viele haben den Namen jedoch noch nie gehört. Eines kennen sie aber alle: den Kultfilm "Aliens". Für den Entwurf der possierlichen Tierchen im gleichnamigen Film heimste der Schweizer Surrealist Giger sogar einen Oscar ein. Mit seinem biotechnisch-ekligem Grafikstil wurde er zu einem der begehrtesten "Endzeitkünstler" dieser Welt.

Die amerikanische Softwareschmiede Cyberdreams gewann den Künstler für ihr erstes Projekt — *The Dark Seed*. Grafik und Story stammen von Giger selbst; das achtzehnköpfige Entwicklungsteam arbeitete zwei Jahre mit ihm an diesem Adventure.

Ihr übernehmt darin die Rolle des Wissenschaftlers Dawson, der seinerseits die Welt vor bösen Außerirdischen retten soll. Diese plazierten gemeinerweise ein Küken (Embryo) in des Wissenschaftlers Schädel. Mit einem Alien im Kopf lebt's sich natürlich nicht gut. Daher bleiben ihm ganze drei Tage, in denen er das Geheimnis entschlüsseln muß — ansonsten geht er und mit ihm die gesamte Menschheit "hops". Um dies zu verhindern, läuft Dawson mausgesteuert durch ein grafisch beeindruckendes Adventure. Die Benutzerführung erinnert an Sierra- oder Lucasfilm-Spiele. Neu daran ist, daß Ihr zwischen zwei vollkommen unterschiedlichen Welten pendelt. Zum einen erlebt Ihr die heutige normale und zum anderen die grausame Welt der Aliens. Letztere natürlich ganz im Stil des Meisters.

Technisch hatte die Vorabversion, die wir unter die Lupe nahmen, allerhand auf dem Kasten. Famose VGA-Grafik (Hochauflösend: 640 x 350 Pixel) mit nur 16 Farben. Farblos erscheinen die Giger-Gemälde jedoch nicht. Mit allerlei Tricks wurde der Farbenmangel geschickt verschleiert.

Der digitalisierte Held wandert hübsch animiert durch die Welten und zoomt artig, wenn er auf den Spieler zugeht. Originelle Musik und fein digitalisierte Sprachausgabe steuern ihren Teil zum Gruseln bei.

Schon Anfang April darf der MS-DOS-Spieler seine Maus durch die Horrorwelt schwingen. Eine Amiga-Version (ebenfalls in High-Resolution-Grafik) soll folgen.

Wem *Dark Seed* gefällt, darf sich noch dieses Jahr auf zwei weitere "Große-Namen"-Spiele freuen. Sie tragen klangvolle Namen: *Cyber Race* und *The Evolver*. Cyberdreams verpflichtete den "Bladerunner"- und "Tron"-Designer Syd Mead, sowie den Monstermacher von beiden "Terminator"- und "Predator"-Teilen: John Rosengrant. Auf die Produkte der beiden darf man gespannt sein. *kn*



<u>Die Audio-Karte für alle Power Player - Super Leistung, Super Preis!</u>

Die Deutsche Original-Version, mit Deutschem Handbuch und Zugriffsrecht auf Actor, die Sound Blaster-Mailbox. <u>Die neuen Features:</u> Mic- und Line-In Eingang, AGC (Automatische Empfindlichkeitsanpassung), 64 Byte FIFO Puffer, Voll-Duplex MIDI, Sound Board Software, 44,1 KHz DAC, 15 KHz ADC, Kurze Karte - Laptop geeignet, Feature-Connector, MIDI time stamp, AdLib kompatibler Synthesizer, C/MS Synthesizer-Chips optional, Windows 3.0 Software

DM 299,-

Exclusiv Distributor für Deutschland: CPS Computer Distribution GmbH, 2000 Hamburg 70, Am Neumarkt 30, Tel.: (040) 656 99 80

Die Sound Blaster 2.0 erhalten Sie in allen Filialen von: Atelco GmbH • Brinkmann • Conrad Electronic Center • ECS GmbH • Karstadt AG • Kaufhof AG • Makro Markt • Media Markt GmbH • Phora Wessendorf GmbH & Co.KG • Schaulandt GmbH • Schmitt Computersysteme GmbH • Soft & Sound • Vobis AG • Völkner GmbH & Co. KG

sowie bei: World's Computersysteme, 1000 Berlin 31, Tel.: (030) 853 50 98 • News Software GmbH, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 679 09 25 • Kabo Computersysteme GmbH, 5250 Bottrop, Tel.: (02041) 97 55 17 • Soft & Sound, Versandzentrale, 4250 Bottrop 1,Tel.: (02041) 204 24 • FS Hard & Soft, 4800 Bielefeld 1, Tel.: (0521) 33 62 82 • RBE GmbH, 6451 Mainhausen, Tel.: (06182) 920 20 • Funny Software, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 856 85 34 • Bauer's Com & Carry GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 55 38 39 • Seemüller GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 59 66 67 • Georg Zipfel GmbH, 8032 Gräfeling, Tel.: (089) 854 60 20 • Wial Versand Service, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 90 11 • OK Soft, 8471 Weidling, Tel.: (09674) 12 79 • Fantastic Art Studio, 8952 Marktoberdorf, Tel.: (08342) 409 26



Aces of the Pacific

Fliegen gehört wohl zu den ältesten Menschheitsträumen. Schon der Neandertaler hat angesichts eines Vogelschwarms sicherlich Lust verspürt, in die Lüfte zu steigen. Dummerweise fehlen dem Menschen dafür die natürlichen Voraussetzungen — statt Federkleid und Lederschwingen muß hier die Technik helfen.

In den frühen Tagen der Fliegerei behalfen sich Flugbegeisterte wie die Gebrüder Wright mit ein paar losen Brettern und einem Stückchen Leinwand. Mit zunehmender Technisierung, dem Einzug der Mikroelektronik und der Computertechnik in die Fliegerei, wurde das Flugzeug immer komplizierter — Amateure oder Hobbypiloten haben angesichts der elektroniklastigen Maschinen heute kaum noch die Chance, durch die Luft zu brausen. Hier kommen die beliebten Flugsimulationen auf Computern zum Zuge. Nicht nur ausgewachsene Piloten, sondern auch der Otto Normalbürger kann am Computerbildschirm ungehemmt und vor allem gefahrlos seinem Wunschtraum nachgehen.


Jedes Cockpit sieht je nach Flugzeugtyp anders aus (MS-DOS/VGA)

Eine der bekanntesten Softwarefirmen, die sich durch militärische Simulationen einen Namen gemacht hat, ist Dynamix. Das Spiel *Red Baron* gehört schon heute zu den Klassikern des Flugsimulationsgenres. Vom gleichen Programmierteam gibt's bald den offiziellen Nachfolger. Bei *Aces of the Pacific* dient nicht mehr der erste Weltkrieg wie bei *Red Baron* als historischer Hintergrund. Die neue Simulation spielt im Zeitraum 1941 bis 1945. Ort der Handlung ist der pazifische Kriegsschauplatz, die Kontrahenten sind japanische und amerikanische Flugzeuge. Wie schon im Vorläufer, könnt Ihr wahlweise für beide Seiten in die Luft steigen. Insgesamt stehen rund 30 verschiedene Maschinen zur Verfügung. Darunter solche berühmten Kisten wie die P-38 Lightning auf amerikanischer Seite oder die japanische "Zero". Auf Wunsch können einzelne Aufträge geflogen oder der komplette Zeitraum nachgespielt werden.

Den geschichtlichen Begebenheiten entsprechend wurden die einzelnen Missionen von Dynamix komplett überarbeitet. So startet Ihr nicht nur zu Luftkämpfen, sondern müßt via Torpedoangriff oder Bombenabwurf Schiffe versenken oder Bodenziele attackieren. Selbstverständlich gibt es erneut unterschiedliche Witterungsverhältnisse, Tag- und Nachteinsätze sowie Starts und Landungen von Flugplätzen oder Flugzeugträgern.

Nicht nur die Missionen wurden von den Programmierern aufgepeppt. Auch die 3-D-Grafik hat zugelegt. So besteht das Gelände zwar immer noch aus ausgefüllten Polygonen, die Flugzeuge hingegen sind in der Bitmap-Technik (à la *Wing Commander*) gemalt. Neuartige Zeichentechniken sowie zahlreiche Licht- und Schatteneffekte sollen die VGA-Grafik möglichst realistisch machen. Dank verschiedener Blickwinkel kann das Fluggeschehen aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden, ein eingebauter Recorder zeichnet die Missionen im Videostil für Euch auf.

Der Nachteil des neuen Grafikstils und der umfangreichen Spieloptionen: Der Computer muß entsprechend schnell sein, um die gigantische Datenfülle zu beherrschen. Deshalb wird es *Aces of the Pacific* nur für MS-DOS-Rechner, möglichst ein 386er, geben. Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt, gesteuert wird das eigene Flugzeug via Tastatur, Joystick oder Maus. Heimpiloten müssen sich noch ein wenig gedulden, bevor sie mit den Assen des Pazifiks um die Wette fliegen. Das Spiel soll Mitte des Jahres erscheinen und für rund 120 Mark zu haben sein. *mh*


Hier zu sehen: Die Flugzeuge sind im Bitmap-Stil gezeichnet


Da bricht die Panik aus: Eine japanische "Zero" greift von der Seite an.



Der Pazifische Ozean dient den *Aces of the Pacific* als Flugschauplatz



Frederik Pohl's GATEWAY

Legend öffnet das Tor zu den Sternen: Mit *Gateway* wird aus dem packenden Science-fiction-Bestseller ein fesselndes Adventure-Spiel.

Die Menschheit erobert das Sonnensystem. Erste Kolonien auf Mars und Venus werden eingerichtet, der Asteroidengürtel bevölkert. Da stößt ein Entdecker auf einen sehr ungewöhnlichen Asteroiden, der nur von Außerirdischen bewohnt gewesen sein kann — denn er enthält mehrere hundert unbekannte Raumschiffe.

Die Staaten der Erde schließen sich zusammen und gründen die "Gateway Corporation". Von den Aliens ist, außer den Raumschiffen, keine Spur zu finden. Die geheimnisvollen Außerirdischen erhalten den Spitznamen "Heechees". Die Raumschiffe sind einfach gebaut: Im Cockpit sind eine Reihe von Drehscheiben und ein Knopf. An den Scheiben wird das Ziel eingestellt, mit dem Knopf wird gestartet; der Rest des Fluges läuft automatisch. Der Haken an der Sache: Selbst die fähigsten Mathematiker können nicht entschlüsseln, wie die Drehscheiben funktionieren. So bleibt nur übrig, per Zufall an den Scheiben zu drehen und loszufliegen.

Viele dieser Reisen enden schon nach wenigen Tagen irgendwo in unserer Galaxis. Manchmal findet man einen Planeten, auf dem weitere Heechee-Hinterlassenschaften gefunden werden, manchmal auch einen astronomisch interessanten Stern. Eine ganze Menge Flüge endet jedoch nie. Die Raumschiffe kehren nicht wieder, die Piloten bleiben verschollen.



Bei seinen Besuchen auf fernen Planeten beginnt er dann zu entschlüsseln, wo die Heechee sind — und warum

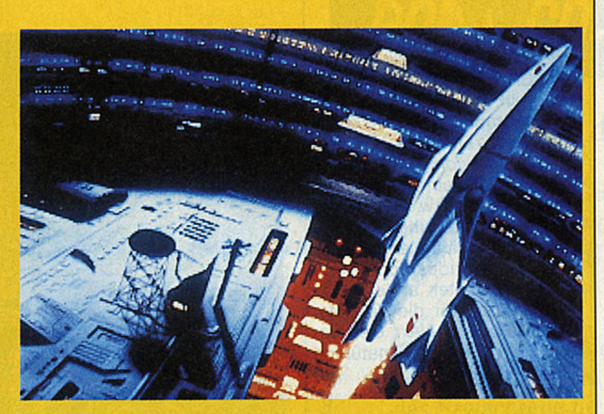
Warum bei diesem Risiko überhaupt jemand fliegt? Jeder Pilot wird Partner der "Gateway Corporation" und erhält Prozente von allen Entdeckungen. Da können auf einem glücklichen Flug mehrere Millionen Dollar im Jahr herausspringen.

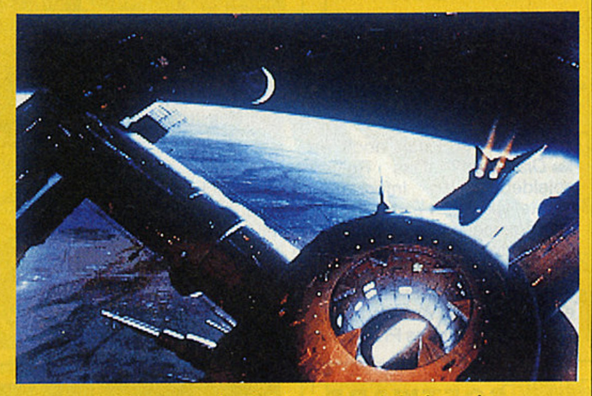
Aber natürlich hat die Sache noch einen weiteren Haken. Die Heechee haben nämlich nicht ohne Grund die Galaxis so Hals über Kopf verlassen. Und wenn die Gateway-Corporation nach zahlreichen Flügen erstmal herausbekommen wird, was im Universum auf uns lauert, geht das Abenteuer erst richtig los...

Mit *Gateway* schrieb der amerikanische Autor Frederick Pohl 1977 einen der Klassiker der modernen Science-fiction. Der Roman räumte alle SF-Preise (darunter den Hugo und Nebula) ab und erhielt schließlich noch drei Fortsetzungen ("Hinter dem Blauen Ereignishorizont", "Heechee Rendezvous" und "Die Annalen der Heechee", alle bei Goldmann erschienen).

Legend Entertainment, eine Adventure-Firma, die sich zum Teil aus alten Infocom-Leuten zusammensetzt, bastelt nun an einer Softwareversion des







Zwischendurch erwarten den Spieler immer wieder besondere Animationssequenzen in voller VGA-Farbenpracht



Das Schicksal der Erde hängt von Euch ab: Werdet Ihr das Rätsel der Heechees rechtzeitig entschlüsseln?

Klassikers. *Frederick Pohls Gateway* hält sich aber nicht streng an die Romanvorlage, sondern greift nur die Hintergrundgeschichte auf, um ein völlig neues Abenteuer herum zu stricken.

Dabei dreht Legend nicht nur bei der Story, sondern auch bei ihrem Spielsystem gewaltig auf. Waren die vorherigen Adventures (Spellcasting 101 / 201, Timequest) noch für EGA-Auflösung (640 x 350) programmiert, nutzt Gateway die hohe VGA-Auflösung (640 x 480). Damit werden die Bilder trotz Verwendung von nur 16 Farben noch detailreicher und atemberaubender. Zusätzlich gibt es zahlreiche Animationssequenzen in "normaler" VGA-Auflösung (320 x 200 in 256 Farben). Wer die bisherigen Legend-Spiele gespielt hat, kennt auch das System, bei dem Sätze entweder durch Eintippen oder durch Auswahl in den Menüs eingegeben werden. Damit verbinden die Programmierer die Komplexität alter Infocom-Titel mit dem Eingabekomfort von Sierra und Lucasfilm. In *Gateway* kommen einige Neuheiten hinzu. So wird es Dialogszenen geben, in denen man mit anderen Charakteren reden und Antworten aus einer Liste von Vorgaben auswählen kann. Computersysteme werden ebenfalls am Bildschirm direkt mit der Maus bedient. Infocom-Puristen werden diesmal keine Text-only-Version spielen können.

Besonderen Mut zeigt Legend mit der Bekanntgabe des Veröffentlichungs-Termins: Am 15. Mai soll das Spiel in den Regalen der Händler stehen. Legend-Chef Bob Bates meint dazu: "Natürlich ist das ein Risiko, solche Termine zu nennen. Aber wir liegen gut in der Zeit und haben uns ein wenig Sicherheitsspielraum gelassen". Buchautor Frederik Pohl hilft derweil den Programmierern. *bs*



Was mag den Spieler wohl am Ende des vorbestimmten Raumschiffkurses erwarten?



Auf Gateway angekommen, muß der Spieler sich erstmal an die Sitten und Gebräuche der Raumschiffpiloten gewöhnen

Falcon-Fehler

Die Gerüchte und die Panik nahmen kein Ende: Spektrum Holobyte sei pleite hieß es, und *Falcon 3.0* wird nie erscheinen. Stimmt alles nicht. Spektrum Holobyte gibt's nach wie vor. Die Firma hat nur den europäischen Vertrieb gewechselt. Da die Firma Mirrorsoft finanziell ins Schlingern geriet und vom Videospielriesen Acclaim gekauft wurde, wechselten die Falcon-Macher kurzerhand die Vertriebsfirma. Statt Mirrorsoft wird nun Microprose den Falcon nach Deutschland fliegen. Zusätzlich wurde der Europastart des Spiels durch einen Haufen Programmfehler in der amerikanischen Version verzögert. Etwas überhastet herausgebracht, schlichen sich in die Vorweihnachtsversion von *Falcon 3.0* ein paar gravierende Fehler ein. Mittlerweile gibt's entsprechende "Up-Grades". Der Nachteil dabei: Alle Spieler, die sich eine Importfassung gekauft haben, sind angeschmiert, denn der Up-Grade-Service gilt nur für die USA. In Europa soll von vorneherein die fehlerlose Fassung, komplett mit deutschem Handbuch, erscheinen.

Neben *Falcon 3.0* hat Spektrum Holobyte eine ganze Latte neuer Spiele bzw. Umsetzungen in Vorbereitung. So wird besonders kräftig an einigen Titel für Nintendos Super-NES gebastelt. Unter anderem in Vorbereitung für die Konsole: *Star Trek: The Next Generation*, *Wordtris* und natürlich *Falcon*. *mh*

Drachen-Power

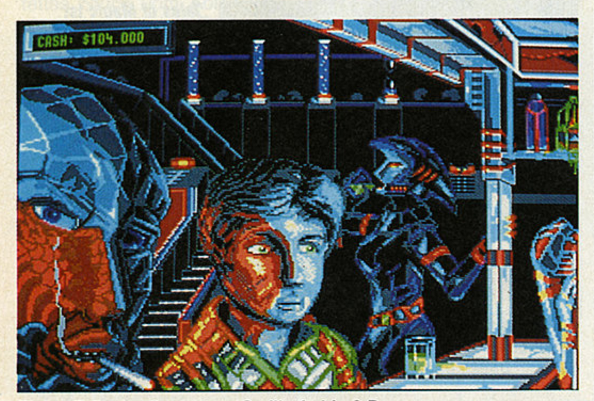


Auch im zweiten Teil von *Drakkhen* spielen Drachen und dicke Monster eine große Rolle (MS-DOS)

Erinnert Ihr Euch noch an *Drakkhen*? Das Rollenspieldebüt von Infogrames sorgte vor gut 1½ Jahren für Schlagzeilen. Vor allem die verwendete 3-D-Zeichentechnik, die ausgefüllte Polygone mit Pixelbildern vermischte, erntete Lob und Anerkennung. Spielerisch war das Programm eher schwach auf der Brust und erreichte nur einen Platz im Mittelfeld. Das soll nun mit dem Nachfolger *Drakhhen 2* anders werden. Nicht nur technisch, sondern auch spielerisch wurde einiges an der Fortsetzung getan. Die ersten Schnappschüsse machen auf alle Fälle Appetit auf das fertige Spiel. Bis dahin wird's aber noch ein wenig dauern. *Drakkhen 2* soll voraussichtlich im Spätherbst für PC, Amiga und Atari ST erscheinen und wird rund 100 Mark kosten.

Wirtschaftszukunft

Wirtschaftssimulationen erfreuen sich in deutschen Landen ungebrochener Beliebtheit. Unter den Fittichen von *Reline* entsteht zur Zeit *Centerbase*, ein weiterer Vertreter des Genres. Die Handlung von *Centerbase* spielt in ferner Zukunft. Ihr schlüpft in die Rolle eines futuristischen Managers. Eure Aufgabe: einen Sektor der Stadt kontrollieren, mit Gütern versorgen und umtriebigen Konkurrenten das Handwerk legen. Diese wollen sich nämlich Euren Stadtteil unter den Nagel reißen und planen Sabotakeakte. Zwischendurch gilt es, besondere Actionsequenzen erfolgreich zu absolvieren. Grafisch bietet *Centerbase* eine Mischung aus 3-D-Vektorgrafik und gezeichneten Bildern. Erscheinungstermin für *Centerbase*: Mitte 1992. *mh*



Einige Teile der *Centerbase*-Grafik sind in 3-D

Schlimmmer geht's nimmer

Unter Cineasten kursiert eine Liste mit den schlechtesten Filmen aller Zeiten. Eines dieser üblen Zelluloidmachwerke ist der Uraltschinken *Plan 9 from outer Space*. Warum das englische Softwarehaus "Gremlin" sich gerade dieses Machwerk von 1959 ausgesucht hat, um daraus ein Computerspiel zu stricken, bleibt schleierhaft. In dem passenden, sehr grafiklastigen Text-Adventure zum Film, schlüpft Ihr in die Rolle eines Privatdetektivs, der von einem Filmboß ausgeschickt wird, mehrere Teile einer Filmrolle wiederzufinden und zurückzubringen. Ihr bestreitet Eure Reise hauptsächlich durch das Anklicken verschiedener englischer Verben und dem Sammeln von Gegenständen. Zusätzlich zum englischen Text (auch Nicht-Anglizisten verständlich) gibt's noch ein kleines Bildchen, das den Raum, in dem Ihr Euch gerade befindet, zeigt. Was genau hinter dem *Plan 9 from outer Space*, den skurrilen Charakteren und seltsamen Orten steckt, könnt Ihr selbst im April herausfinden. Vorausgesetzt Ihr habt einen Amiga, Atari ST oder PC. *ri*



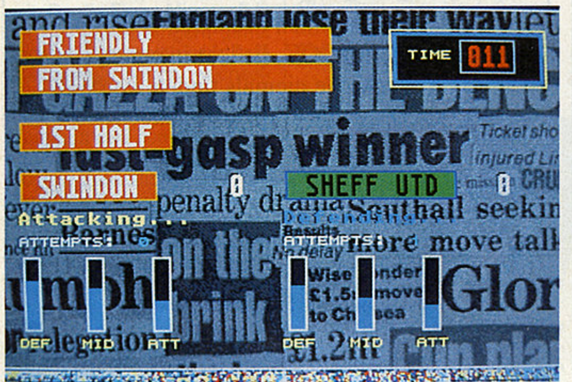
Druck von Chef: Wo ist der Film nur abgeblieben?



Da schreit die Fachfrau: "der schlechteste Film aller Zeiten"

Torkönig

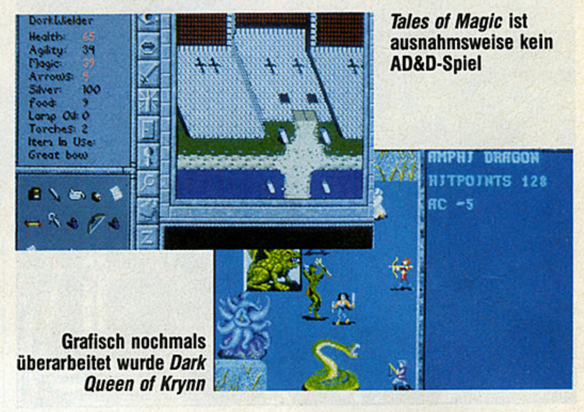
Der *Bundesliga Manager Pro* bekommt mal wieder Konkurrenz. Domark bring schon im März den *Championship Manager* in die Softwareläden. Ihr betreut Euren Fußballverein, kauft und verkauft neue Kicker, kümmert Euch um die Finanzen oder freut Euch auf den Europacupsieg. Das Spiel bietet alles, was das Managerherz erfreut: Der Transfermarkt bietet immerhin über 1500 verschiedene Spielercharaktere. Die zahlreichen Optionen zur taktischen Vorbereitung eines Fußballmatches dürften auch den ärgsten Spielhunger befriedigen. Auf Amiga, ST und PC dürfen sich ein bis vier Spieler gleichzeitig an der Karriere ihres Fußballclubs ergötzen. *kn*



Mit Hilfe übersichtlicher Menüs klickt Ihr Euch beim *Championship Manager* durch die Liga

SSI-Sturm

Gleich drei Rollenspiele sind bei SSI für die nächsten Monate in der Pipeline. Mit *Dark Queen of Krynn* wird die beliebte AD&D-Reihe aus der *Champions-of-Krynn*-Saga weitergeführt. *Treasures of the Savage Frontier* ist der zweite Teil zum AD&D-Spiel *Gateway to the Savage Frontier*. Eine echte Überraschung ist *Tales of Magic*, eine SSI-Eigenentwicklung, die ausnahmsweise nichts mit den Advanced Dungeons & Dragon-Spielen zu tun hat. *Tales of Magic* wird voraussichtlich Ende des Jahres für PC und Amiga erscheinen. Die AD&D-Titel sind schon früher fertig (ebenfalls PC und Amiga). Selbstverständlich wird es von allen drei Titeln eine komplett deutsche Version ("Softgold" sorgt für die Übersetzungen) geben, die kurz nach der Veröffentlichung der Originalfassungen (ebenfalls für PC und Amiga) erhältlich sein werden. *mh*



***Tales of Magic* ist ausnahmsweise kein AD&D-Spiel**

Grafisch nochmals überarbeitet wurde *Dark Queen of Krynn*

Piratengruß

Unter die Seefahrer des 18. Jahrhunderts verschlägt es Euch mit der Rainbow Arts/ Softgold Wirtschaftssimulation *ST. Thomas*. Engländer, Franzosen, Holländer und Spanier haben die karibischen Inseln unter sich aufgeteilt. Nur Preußen ging bei der Verteilung der Kolonien leer aus. Hier kommt Ihr zum Zuge. Als preußischer Edelmann *ST. Thomas* wollt Ihr für die preußische Krone ein fettes Stück vom Kolonialkuchen abschneiden. Diplomatisches Geschick ist ebenso gefragt wie unternehmerisches Können und militärische Fähigkeiten, um in dem rauhen Seebärenklima zu überleben. Ihr müßt Bündnisse schließen, Handel treiben und auf hoher See oder an Land Schlachten schlagen. Zudem machen finstere Piraten die Karibik unsicher und sind immer auf der Suche nach fetter Beute. Mit *ST. Thomas* könnt Ihr Mitte des Jahres auf Piratenjagd gehen. Geplant sind Amiga, Atari ST und PC-Versionen des mittelalterlichen Spektakels. Die PC-Fassung soll EGA- und VGA-Karten unterstützen. *mh*

Pirates läßt grüßen: In der Karibik müßt Ihr als *ST. Thomas* eine Kolonialmacht gründen (Amiga).



Für zünftige Überfahrten solltet Ihr Euch ein Segelschiff mit dem Notwendigsten ausrüsten (Amiga)

Letzte Meldungen

■ **Der Veröffentlichungstermin für *Ultima VII* wurde vom Hersteller Origin auf Anfang April verschoben.**

■ **Das englische Softwarehaus "Mirrorsoft" ist vom Videospielriesen "Acclaim" aufgekauft worden.**

■ **Nintendo kommt mit dem Super-NES doch noch in diesem Jahr nach Europa. Schon jetzt startet Nintendo eine Anzeigenkampagne in England, wo das Super-NES zuerst erscheinen wird — Deutschland folgt wenig später.**

■ **Die deutsche Firma "Software 2000" unterzeichnete einen Kooperationsvertrag mit "U.S. Gold".**

Neueröffnung: 7080 Aalen Storchenstr. 5b

FUNNY-SOFTWARE



Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #
Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager – und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen.
Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Construktions Kit	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	64,95	-	-
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
AGE	78,95	78,95	86,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95
Airbus 320	94,95	94,95	-
Airline	-	-	72,95
Amberstar	a.A.	a.A.	a.A.
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane o.t. Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-
Bards Tale Triology	-	-	86,95
Battle Command	64,95	-	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Birds of Prey	74,95	-	-
Blue Max	74,95	74,95	79,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95
Buck Rogers 2	a.A.	a.A.	a.A.
Bundelsiga Man. Prof.	69,95	-	69,95
Cadaver	69,95	69,95	89,95
Captain Planet	64,95	64,95	a.A.
Castles	-	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	79,95
Chessmaster 3000	-	-	82,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Civilization	-	-	89,95
Conquestator	78,95	-	-
Covert Action	-	-	94,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-
Daemonsgate	a.A.	-	a.A.
Dark Land	-	-	a.A.
Das Boot	74,95	-	86,95
Death or Glory	-	-	86,95
Deuteros	74,95	74,95	-
Devious Desings	64,95	64,95	-
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95
Edition Vol. I	69,95	-	-
Einmal Kanzler sein	72,95	-	74,95
Elvira Arcade	64,95	-	72,95
Elvira Mistress 2	82,95	-	89,95
Elvira Mistress o.t.Dark	72,95	72,95	92,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95
Exotus 3010	a.A.	a.A.	a.A.
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Formel 1 Grand Prix	74,95	-	-
Free D.C.	-	-	94,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95
Gobliiins	-	-	72,95
Gods	62,95	62,95	78,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hard Nova	64,95	62,95	74,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heart of China dt.	78,95	-	94,95
Heimdall	74,95	-	-
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Home Alone	64,96	-	74,95
Hudson Hawk	64,95	64,95	-
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
James Pond II	64,95	64,95	
Jet Fighter 2	-	-	94,95
Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Kaiser	-	-	99,95
Kick Off II	-	58,95	64,95
Kick Off 2 Return to Eur.	-	39,95	-
Kings Quest 5	86,95	-	-
Kings Quest 5 dt.	-	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95
Laffer Utilities	-	-	84,95
Leander	74,95	-	-
Leisure Suit Larry 1 VGA	-	-	96,95
Leisure Suit Larry 5	96,95	-	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	-	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Life & Death	69,95	69,95	-
Life & Death 2	-	-	74,95
Links Pro (Links 2)	-	-	a.A.
Links Bartan Creek	-	-	a.A.
Links HarbourTown	-	-	a.A.
Logical	59,95	54,95	59,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lèmpereur	-	-	99,95
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV	-	-	86,95
Magic Pockets	64,95	62,95	-
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Mega Twins	64,95	64,95	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Mercs	64,95	-	-
Midwinter 2	78,95	78,95	-
MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Might & Magic 3 engl.	72,95	-	-
Might & Magic 3 dt.	-	-	89,95
Monkey Island	-	89,95	-
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island VGA	-	-	94,95
Monster Pack II	64,95	-	-
Nebulus II	62,95	-	-
No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
Ork	a.A.	-	-
On the Road	69,95	69,95	-
Paperboy II	-	-	64,95
PGA Cours Disk	-	-	42,95
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
PGA Tour Golf Plus	-	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
Police Quest 2	86,95	-	-
Police Quest 3 dt.	-	-	86,95
Pools of Darkness	-	-	74,95
Populous II	67,95	-	-
Populous Editor	44,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Mo. Data Disk	42,95	-	-
R-Type 2	67,95	67,95	-
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95
Riders of Rohan	-	-	79,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	-
Riseo.t. Dragon VGA dt.	-	-	86,95
Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Rodland	59,95	59,95	-
Rolling Ronnie	69,95	69,95	-
Rules of Engagement	64,95	-	74,95
Sand of Fire	-	-	74,95
Search for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Secret Weapons of Luftwaffe Miss Disk	-	-	44,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Sim Earth	78,95	-	-
Soul Chrystal	-	-	78,95
Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Space Quest 1 VGA	-	-	96,95
Space Quest 4 dt.	-	-	86,95
Speedball II	64,95	64,95	79,95
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte No. 1 Coll.	69,95	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Starflight	66,95	-	66,95
Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Terminator 2	62,95	62,95	74,95
The Games Winter Chal.	-	-	82,95
The Godfather	74,95	-	79,95
The Oath	64,95	-	-
The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Time Quest	-	-	79,95
Top League	74,95	74,95	88,95
Ultima 6	72,95	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Uncharted Water	-	-	114,95
USS John Young 2	64,95	-	-
Utopia	74,95	-	-
Vengeanie of Excalibur	78,95	-	-
Volfield	64,95	64,95	64,95
Vroom	64,95	-	-
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfchild	64,95	64,95	-
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent+blau	DM	39,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	54,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,-
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,-
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,-
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Amiga 500 kompl m.Maus zum Wahnsinnspreis	**DM**	**799,-**
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis	**DM**	**829,-**
AMIGA 500 plus	**DM**	**849,-**
AMIGA Farbmonitor 1084 S	**DM**	**579,-**

ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,-
mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2	DM	134,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1.8 MB
DM 99,-	DM 249,-

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	2.3 MB
DM 129,-	DM 299,-

SPEICHERERWEITERUNG
f.A 500/2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

512 KB	1.0 MB	2.0 MB	4.0 MB	8.0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 348,-	DM 548,-	DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG

f.A 1000 extern 2.0 MB	DM	498,-

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500	DM	154,-
5,25" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500	DM	154,-
solange Vorrat reicht		
3,5" Floppy Drive internf. A 500	DM	154,-
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,-
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,-
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,-

FESTPLATTEN SCSI kompl. Systeme für A 500 im formschönen Gehäuse
ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher

40 MB Oktagon 20 ms	DM	1.280,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM	1.389,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM	1.672,-

FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000
SCSI-ALF 3 High-Performance

40 MB Oktagon	DM	1.204,-
52 MB 15 ms	DM	1.309,-
105 MB 11 ms	DM	1.512,-
weitere Größen auf Anfrage		
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,-
Flicker Fixer f. A500/2000	DM	299,-
Flicker Fixer f. A500/2000 mit Multiscan-Monitor	DM	899,-

DRUCKER

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM	948,-
Farbbänder f. DL 1100 Color	DM	24,95
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seite pro Min./250 Blatt	DM	2.798,-
Original CDTV v. Commodore inkl Fernbedieung	**DM**	**1.489,-**
Soundkarte "SOUNDBLASTER"		
Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	**DM**	**368,-**
ohne CMS.Chips (Mono)	**DM**	**298,-**
Version engl.		
mit CMS-Chips (Stereo)	**DM**	**333,-**
ohne CMS-Chips (Mono)	**DM**	**264,-**

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,- — **CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage**



Wettbewerb

ZUM SPIELEN FAST ZU SCHADE

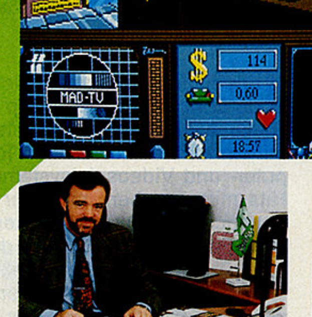
In den letzten zwei Jahren hat sich der PC von einer tristen Büromaschine zur feurigen Spielekiste gewandelt. Immer mehr, und vor allem immer anspruchsvollere Spielprogramme erscheinen für PCs. Wer schon einen PC zu Hause stehen hat, ist fein raus; aber was macht derjenige, der sich zum Neukauf durchgerungen hat? Mit dem einfachen Grundgerät ist es leider nicht getan. Da muß eine zünftige VGA-Grafikkarte her, damit die Spiele schön bunt sind, eine passende Soundkarte soll für die Musikuntermalung sorgen. So rennt der Neukäufer von einem Laden in den nächsten, schlägt sich mit Computer-Fachchinesisch herum, kauft einen Haufen Einzelteile (z.B. eine Soundkarte) und schraubt erstmal an dem Neugerät herum, statt damit zu spielen.

Einer der größten Computerhersteller Europas, die Firma *Aquarius*, will es den Ein- oder Umsteigern etwas einfacher machen. Der **TBird**, so der Name des neuen PCs, ist von Haus aus (fast) komplett ausgestattet und bringt alles mit, was zum vernünftigen Spielen gehört — nur ein Joystick fehlt. Die Idee zum *TBird* hatte übrigens ein echter Spielefan und *POWER-PLAY*-Leser: André Riehe, der Sohn vom *Aquarius*-Chef Rolf Wiehe, äußerte den Wunsch nach einem kompletten Spiele-PC — der *TBird* war geboren.

Für die nötige Rechengeschwindigkeit sorgt beim *TBird* ein Prozessorherz des Typs 80386SX mit 25 MHz. Dies ist flott genug, um selbst mit *Wing Commander 2* auf Alien-Hatz zu gehen. Auf der 50-MByte-Festplatte und den 2 MByte RAM finden die Spiele ein digitales Heim. Keine Probleme bereiten verschiedene Diskettenformate: Der Computer bietet zwei eingebaute Laufwerke — eine 3½-Zoll- und eine 5¼-Zoll-High-Density Diskettenstation. Farbig wird's beim *TBird* dank der eingebauten VGA-Grafikkarte und dem passenden Monitor, der im Komplettpaket enthalten ist. Zur bunten Bilderpracht kommt der musikalische Genuß durch eine eingebaute Musikkarte, die zum Soundblaster-Standard (inklusive Sprachausgabe) kompatibel ist. Als zusätzliches Bonbon wartet der Aquarius mit zwei kleinen Aktivboxen auf, die gleich an die Soundkarte angeschlossen werden. In Zusammenarbeit mit der *POWER PLAY* und der Firma *Softgold* wird dem *TBird* ein schnuckeliges Softwarepaket beiliegen. Unter anderem im Paket enthalten: unser Adventure des Jahres, *Monkey Island 2* und die TV-Satire *Mad TV*.

Ausgeliefert wird der *TBird* mit dem Betriebssystem MS-DOS 5.0, die Festplatte ist bereits formatiert und das System nebst Spielen ist installiert.

Die gesamte Anlage — also der PC inklusive Monitor, Soundkarte, VGA, Festplatte, Maus, Lautsprechern und dem Softwarepaket kostet knapp 3000 Mark. Damit der Käufer des *TBirds* auch in Zukunft die notwendige Unterstützung erhält, sind nicht nur weitere Softwarebündel in Vorbereitung, sondern auch ein spezieller Club und eine Hotline. *mh*



Sein Sohn hatte die Idee zum *TBird*: Rolf Wiehe

Black is beautiful: Der *TBird* kommt im schwarzen Edellook.

Software zum Spielen wird mitgeliefert: *Monkey Island 2* und *Mad TV*

Die TBird-Technik

Prozessor: 80386SX/25 MHz
Grafikkarte: VGA, 256 KByte
Monitor: VGA
Sound: Soundblaster-kompatibel
Speicher: 2 MByte RAM
Betriebssystem: MS-DOS 5.0
Festplatte: 50 MByte
Diskettenlaufwerke: 1x 3½ Zoll (1,44 MByte); 1x 5¼ Zoll (1,2 MByte)
Schnittstellen: 2x seriell, 1x parallel, 1x Joystickport
Sonstiges: Aktivlautsprecher, Maus, Mauspad, Spielesoftware
Zirka-Preis: 3000 Mark

Die Fragen

1. Von welcher Firma stammt das Computerspiel *Monkey Island 2*, das dem *TBird* beiliegt?
a) Sierra
b) Lucasfilm Games
c) Legend
2. Wer hatte die Idee zum *TBird*?
a) Bill Gates
b) Sir Draxton
c) André Riehe
3. Welche Farbe hat der *TBird*?
a) Schwarz
b) Gelb
c) Grau
4. Was für ein Prozessortyp steckt in dem *TBird*?
a) 80386 DX
b) 80386 SX
c) 80486 SX
5. Wieviel MByte hat die *TBird*-Festplatte?
a) rund 30 MByte
b) rund 80 MByte
c) rund 50 MByte

Wer wagt, gewinnt

Wer sich keinen *TBird* kaufen möchte, aber trotzdem einen haben will, kann mit etwas Glück einen gewinnen. Zusammen mit *Aquarius* verlost die *POWER PLAY* ein schnuckliges *TBird*-Komplettpaket. Als zweiten Preis könnt Ihr jeweils das Softwarepaket, das dem Computer normalerweise beiliegt, gewinnen. Der Trostpreis ist ein dekoratives ultracooles Badetuch. Jetzt müßt Ihr nur noch die Fragen richtig beantworten, die Ihr ebenfalls auf dieser Seite findet und ab geht die Postkarte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: TBird
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der **15. April 1992**. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

COMPUTER-SPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games
2.	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
3.	Might & Magic 3	New World Computing
4.	Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
5.	Wing Commander 2	Origin
6.	Pools of Darkness	SSI
7.	Special Forces	Microprose
8.	Eye of the Beholder 2	SSI
9.	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
10.	Formula One Grand Prix	Microprose

	TITEL	HERSTELLER
1.	WWF Wrestlemania	Ocean
2.	Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
3.	Birds of Frey	Electronic Arts
4.	James Pond 2	Robocob Millenium
5.	Robocob 3	Ocean
6.	Terminator 2	Ocean
7.	Whirlwind Snooker	Virgin
8.	The Simpsons	Ocean
9.	Microprose Golf	Mirrorsoft
10.	More Lemmings	Psygnosis



Die Hauptpreise: zwei Game Boys

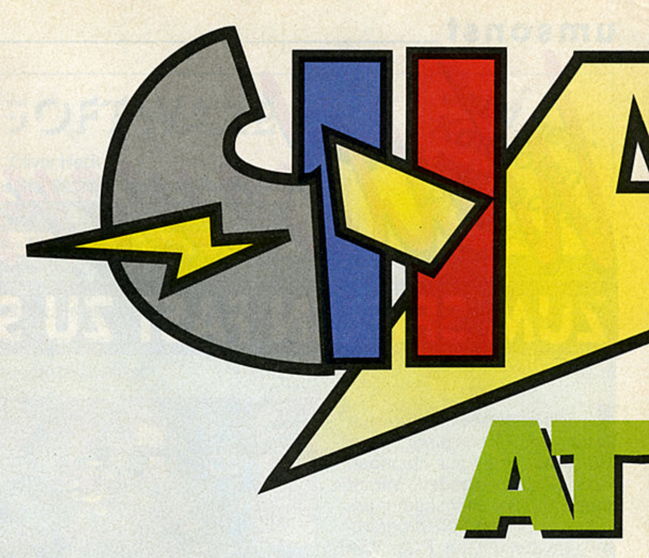

Die Gewinner von Ausgabe 2

Die drei Game Boys haben gewonnen: Silke Bettray aus Emmerich, David Jacob aus Hamburg und Boris Gulic aus München. Je ein Spiel hat gewonnen: Frank Kemper aus Bad Rothengilde, Christoph Baur aus Vogt, Karim Khani aus Bremen, Christian Breitung aus Fulda und Oliver Röhn aus Oldenburg.

VIDEO-SPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Saga 3	Square	Game Boy
2.	Super Wagan Land	Namco	Super Famicom
3.	Super Mario World	Nintendo	Super Famicom
4.	SD Gundam Nightg.	Angel	Super Famicom
5.	Yoshi's Egg	Nintendo	NES
6.	Zelda 3 Legend	Nintendo	Super Famicom
7.	Yoshi's Egg	Nintendo	Game Boy
8.	Super Formation Soccer	Human	Super Famicom
9.	Super Fire Prowrestling	Human	Super Famicom
10.	Rockman World 2	Capcom	Game Boy

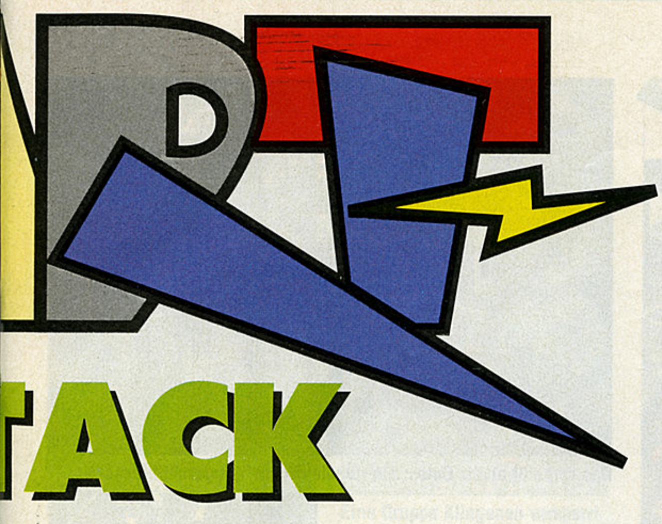
	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super NES	Nintendo
2.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
3.	Sim City	Super NES	Nintendo
4.	Alleyway	Game Boy	Nintendo
5.	Super R.C. Pro Am	Game Boy	Nintendo
6.	World Bowling	Game Boy	Romstar
7.	F-Zero	Super Famicom	Nintendo
8.	Pilotwings	Super Famicom	Nintendo
9.	Caesars Palace	Game Boy	Arcadia Systems
10.	Kid Icarus	Game Boy	Nintendo



Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 50). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal zwei Game Boys, die freundlicherweise die Firma Funny Software stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

LESER-HI

		TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(2)	Lemmings
3.	(4)	Pirates
4.	(9)	Wing Commander 2
5.	(6)	Railroad Tycoon
6.	(3)	Turrican 2
7.	(8)	Bundesliga Manager Professional
8.	(10)	Eye of the Beholder
9.	(7)	Battle Isle
10.	(18)	Lotus 2
11.	(—)	Populous 2
12.	(—)	The Secret of Monkey Island 2
13.	(14)	Turrican
14.	(16)	Zak McKracken
15.	(12)	Sonic the Hedgehog
16.	(15)	EA Hockey
17.	(—)	Shining in the Darkness
18.	(19)	Castle of Illusion
19.	(—)	Gunship 2000
20.	(—)	Thunder Force 3





	TITEL	HERSTELLER
1.	Exhaust Note	Sega
2.	Solvay	Namco
3.	Final Lap 2	Namco
4.	Streetfighter 2	Capcom
5.	Garov Densetsu	SNK

	TITEL	HERSTELLER
1.	Terminator 2	Midway
2.	Starblade	Namco
3.	Steel Talons	Atari Games
4.	Sunset Riders	Konami
5.	Block Block	Capcom

	TITEL	HERSTELLER
1.	Terminator 2	Midway
2.	Grand Prix Star	Jaleco
3.	Streetfighter II	Capcom
4.	Exhaust Note	Sega
5.	Sunset Riders	Konami

EINSAME INSEL



United Software Product Manager Torsten Oppermann ist ein fanatischer Konsolensportler

- Final Match Tennis
- Super Mario World
- Super Mario Bros. 3
- John Madden Football
- EA Hockey



Amiga
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Bundesliga Manager Professional
4. Battle Isle
5. Lotus

Atari ST
1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Populous 2
5. Dungeon Master

C 64
1. Pirates
2. Turrican 2
3. Zak McKracken
4. Turrican
5. Ultima 6

MS-DOS
1. Wing Commander 2
2. Monkey Island
3. Lemmings
4. Monkey Island 2
5. Railroad Tycoon

Handheld
1. R-Type
2. GG Shinobi
3. Simpsons
4. Gargoyle's Quest
5. Parodius

Mega Drive
1. EA Hockey
2. Shining in the Darkness
3. Sonic
4. Castle of Illusion
5. Thunder Force 3

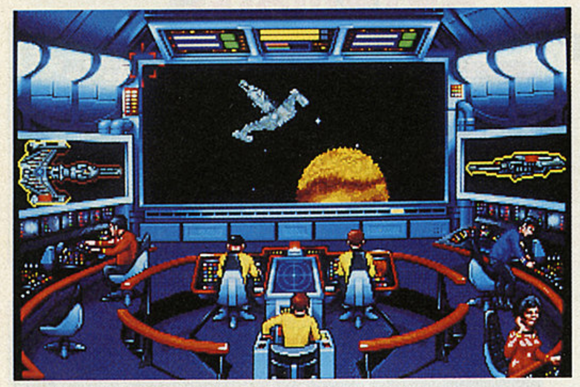
TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	13. Monat
Psygnosis	12. Monat
Microprose	53. Monat
Origin	4. Monat
Microprose	13. Monat
Rainbow Arts	10. Monat
Software 2000	3. Monat
SSI	8. Monat
Blue Byte	3. Monat
Gremlin Graphics	2. Monat
Bullfrog	1. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Rainbow Arts	19. Monat
Lucasfilm Games	40. Monat
Sega	5. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Sega	1. Monat
Sega	7. Monat
Microprose	1. Monat
Tecno Soft	11. Monat

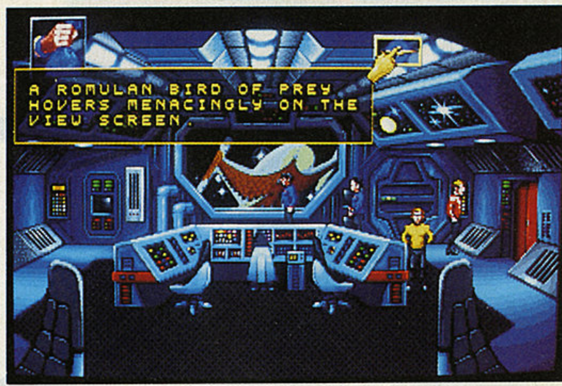


1. **Bundesliga Man. Professional** – Software 2000
2. **Formular 1 Grand Prix** – Microprose
3. **Lemmings II** – Psygnosis
4. **Battle Isle** – Blue Byte
5. **Populous II** – Bullfrog
6. **Lotus Esprit Turbo Challenge II** – Gremlin Graphics
7. **Silent Service II** – Microprose
8. **Monkey Island II** – Lucasfilm Games
9. **Eye of the Beholder II** – SSI
10. **Wing Commander II** – Origin

Faszinierend, Käpt'n



Die Enterprise muß sich im All mit Piratenbanden rumschlagen



Das verheißt nichts Gutes: Ein romulanisches Kriegsschiff taucht auf.

Wer zieht schneller? Es lohnt sich, den Phaser schußbereit zu haben.



Harry Mudd, ein alter Bekannter, hat ein Alien-Raumschiff entdeckt

Star Trek

25th Anniversary

Das 25jährige Jubiläum war eigentlich schon 1991, und so läuft das neuste *Star-Trek*-Spiel mit etwas Verspätung ein. Dafür verspricht es, Action und Adventure der Fernsehserie zu verbinden.

Star Trek: 25th Anniversary, das wir im folgenden nur kurz *Star Trek* nennen wollen, ist in sieben Episoden aufgeteilt. Fast jede Episode hält sich an folgendes Format: Die Föderation erteilt der Enterprise einen Auftrag. Kirk läßt das entsprechende Sonnensystem anfliegen und trifft dort auf ein Feindraumschiff. Es folgt eine 3-D-Weltraum-Action-Sequenz ähnlich *Wing Commander*. Danach wird gebeamt, entweder auf einen Planeten oder an Bord eines anderen Schiffs. Hier spielt Ihr dann eine Adventure-Sequenz, ähnlich den Sierra- oder Lucasfilm-Spielen.

Die einzelnen Missionen drehen sich um ganz unterschiedliche Dinge. Da muß Kirk einen Planeten von "Dämonen" befreien, ein gekidnapptes Schiff der Föderation retten, ein Alien-Schiff, das auch die Romulaner haben wollen, entrümpeln oder sich mit einem leibhaftigen Gott und gleichzeitig mit Klingonen herumschlagen. Alle Missionen sind inhaltlich völlig neu, gäben also jeweils Stoff für eine brandneue TV-Episode ab.

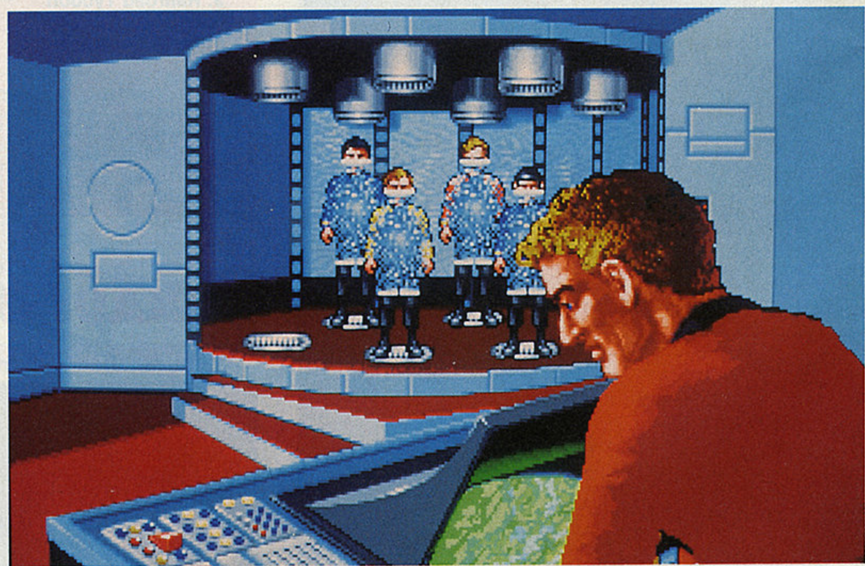
Gesteuert wird das Spiel am besten per Maus und Tastatur. Während die Adventure-Szenen sich alleine mit der Maus spielen lassen, ist bei den Action-Szenen die Tastatur für einige Zusatzfunktionen notwendig. Kommandos werden in jedem Fall über Bildsymbole gegeben. An Bord der Enterprise kann man beispielsweise Scotty das Schiff reparieren-, Chekov und Sulu navigieren oder Uhura funken lassen. Mr. Spock guckt auf Wunsch in seine "Wundertüte" und fragt den Computer der Enterprise nach



Ein Admiral der Förderation erteilt einen neuen Auftrag...



...und verteilt am Ende der erfolgreichen Mission die Punkte



Ist er's oder ist er's nicht? Trotzdem kommt auch das Spiel ohne ein "Beam me up, Scotty" nicht aus.



Ein finsterer Klingonen-Admiral auf dem Bildschirm



Spock's Tricorder bekommt Arbeit: Eine unbekannte Lebensform



Der Landungstrupp der Enterprise auf einem fremden Planeten



Eine Gruppe Klingonen versperrt Kirk & Co den Weg



Im All ist mal wieder ganz schön was los

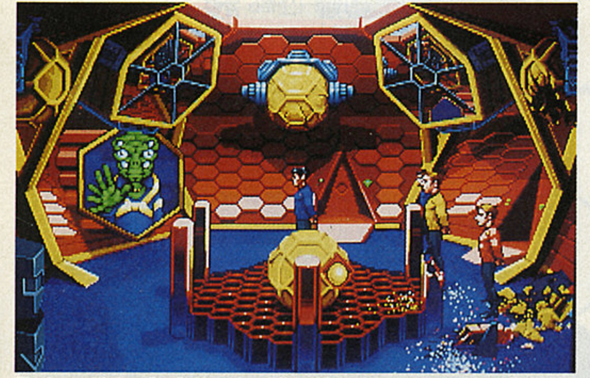


Lauschig: Ein Sonnenaufgang auf einem fernen Planeten.

allen gewünschten Daten ab. In den Adventure-Szenen steuert Ihr Captain Kirk, der immer von Spock, Pille und einem Sicherheitsoffizier begleitet wird. Kommandos werden hier über ein Symbolmenü gegeben, mit dem Ihr Gegenstände ansehen, nehmen und benutzen, sowie mit anderen Leuten reden könnt. Spock und Pille haben jeweils ihre "Tricorder" dabei, die man zum Scannen von Gegenständen und Personen benutzt. Auch ein "Phaser" und ein "Kommunikator" fehlen nicht in der Ausrüstung.

Am Ende einer Mission sagt ein Admiral der Föderation, wie Ihr abgeschnitten habt. Wenn Ihr die Mission zwar beendet, aber nicht alles entdeckt und gelöst habt, gibt es weniger als hundert Prozent Erfolgsquote. Je nach Quote erhält Eure Crew Erfahrungspunkte, was sich in verbesserten Fähigkeiten im Raumkampf niederschlägt. Natürlich darf der übliche witzige Dialog zwischen McCoy und Spock am Ende einer Mission nicht fehlen.

Star Trek läuft auf allen PCs mit EGA- oder VGA-Karte. Unterstützt werden alle Soundkarten: von AdLib über Sound-Blaster bis Roland. Auf der Festplatte werden 8 Megabyte benötigt, ein AT mit 12 MHz oder mehr ist dringend zu empfehlen. *bs*



Ein freundlicher Gruß über den Bildschirm: Was mag wohl an Bord dieses Alien-Schiffes passiert sein?

Tips für alle Missionen:

Demons World
Die richtige Einstellung am "Eclipse-Computer" ist, alle drei Schieber in die Mittelposition (nur je eine Lampe leuchtet) zu bringen. Um an die Dinge im Glaskasten zu kommen, Benutze-Symbol, Kirk und den Kasten anklicken.

Hijacked!
Den "Phaser Welder" lädt man, indem man das Benutze-Symbol, dann den grünen Phaser, dann den Welder anklickt. Man muß in dieser Mission nicht immer schießen, um erfolgreich zu sein.

Love's Labour Jeopardized
Den Gegenvirus erzeugt man mit NH3 plus Virus. Isolierband findet man im Maschinenraum ganz links hinter einer Klappe. Hinter der Klappe ganz rechts ist der Lüftungsschacht.

Another Fine Mess
In dieser Mission häufig den Benutze-Befehl mit den Personen ausführen, Tricorder alleine helfen hier oft nicht weiter. Die Linse gehört auf den De-Grimer.

That Old Devil Moon
Wer kein Mathematiker ist, kann den Code nicht knacken. Abhilfe schafft der Computer der Enterprise, den man über das Zahlensystem der Lucrs ("Base Three") befragen sollte. Die Steine draußen untersuchen!

The Feathered Serpent
Der Schlüssel zu mehreren Puzzles sind die Steine, die in der Grube liegen. Der zweite Teil kennt zwei völlig verschiedene Lösungswege, je nachdem, ob man die Tür hinter dem Energie-Monster mit oder ohne Zusatzcode öffnet.

Vengeance
An Bord der Republic kann man nicht viel tun. Für die große Raumschlacht hilft nur Beten!

gut

Selten war ich so gespaltener Meinung, wie ich ein Spiel zu bewerten habe. Denn im Prinzip ist *Star Trek* ein fantastisches Programm, das alle *Star-Trek*-Fans begeistern sollte — aber es ist viel zu kurz. Ich habe es samstags vormittags begonnen und war am späten Nachmittag fertig — das heißt, fast fertig, denn die letzte Mission ist ein schlechter Witz. Die Raumschlacht gegen vier Schiffe, eines davon ein Enterprise-Clone, ist unmöglich zu schaffen. Mit Einsatz eines Diskmonitors habe ich mich über diese Raumschlacht hinweggemogelt, und dann direkt das Ende des Spiels gesehen, bei dem nicht mehr viel passiert. Die Puzzles in den einzelnen Adventures sind manchmal Denkaufgaben, manchmal aber auch nur sture "Finde den Gegenstand"-Probleme. Grundsätzlich sind es aber zu wenige: Jedes Adventure findet in fünf bis sechs Räumen statt und ist selbst mit wildem Ausprobieren schnell gelöst. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei kaum. Eine Mission, die mehrere Planeten umspannt, bei der man hin- und herfahren muß, und die sich länger als zwei bis drei Stunden hinzieht, wäre wirklich nicht fehl am Platze. Ansonsten aber Lob für die Programmierer, die das Gefühl der Star-Trek-Fernsehserie grandios eingefangen haben. Schade nur, daß außer Kirk, Spock und Pille der Rest der Crew auf der Brücke Handlangerdienste ausführen muß und nicht auf den Planeten zum Zuge kommt. Die Grafik ist unter VGA sehr gut gelungen; die Adventure-Szenen wirken durch ihre poppigen Farben sehr seriengetreu. Die Weltraumszenen sind (dank kleinem Bildschirmausschnitt) flott und brauchen sich vor *Wing Commander* keinesfalls zu verstecken. Mit Sound waren die Programmierer sparsam, aber auch hier "stimmt" alles: Die Titelmelodie, das Transportergeräusch oder Uhuras Sendekennung wurden recht gut nachempfunden. Keine Frage, Star-Trek-Fans brauchen dieses Programm, auch wenn sie es schnell durchspielen. Immerhin kann man ja mehrere Versuche machen, um seine Punktzahl auf hundert Prozent hochzuschrauben.

STECKBRIEF



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79%
Grafik: 83% Sound: 70%
Schwierigkeit: leicht

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—**
2 MB-Erweiterung für Amiga • **249,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**
Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • **159,—**
Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • **298,—**
Sound Blaster 2.0 C /MS-Chips • **69,—**

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,00	V,mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
Barbarian 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V,mö	89,95	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
Castles /dt	* 69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk. /dt	—	37,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Chaos Engine /dt	V,mö	—	V,mö	—
Civilication	—	88,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	89,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuteros /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V,mö	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	74,95	—	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Face Off /dt	54,95	—	54,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Final Fight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
Flight of the Intruder /dt	84,95	—	84,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
Gunship 2000 /dt	—	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	—	74,95	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	* 79,95	79,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness	V,mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	74,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	* 79,95	94,95	79,95	—
Sorcerer' s Appliance	—	89,95	—	—
Special Forces	V,mö	V,mö	V,mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V,mö	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Oath /dt	59,95	—	—	* 39,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	89,95	—	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
Wing Commander /dt	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack —	39,95	—	—	
Winzer /dt	66,95	74.95	66,95	V,mö
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95

MEGA HITS

Battle Isle /dt
69,— Amiga • 89,— IBM-PC
Eye of the Beholder 2
75,— IBM-PC
Formula One Grand Prix /dt 79,—
Amiga • IBM-PC • Atari St
Bundesliga Manager Professional /dt 69,—
Amiga & IBM-PC
Leander /dt 59,— Amiga
Lotus Turbo Challenge 2/dt 59,—
Amiga & Atari ST
Red Baron /dt 79,— Amiga
89,— IBM-PC

V,mö = Vorbestellung möglich

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben,
oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM)
oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).
Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.
Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief
unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

11

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D — 4290 Bocholt

Schwarzer Freitag



Besonders harte Widersacher lauern schon im zweiten Dungeonlevel (Amiga)

Black Crypt

Wohl kaum ein anderes Rollenspiel der letzten 5 Jahre hat so viele Nachahmer gefunden wie der Klassiker *Dungeon Master*. Ob SSI mit *Eye of the Beholder*, Imageworks mit *Bloodwych* oder Mindscape mit *Knightmare*, der Oldie inspirierte Rollenspieldesigner gleich dutzendweise. Neu im Reigen der Serie: "Wir eifern dem Oldie nach", ist Electronic Arts *Black Crypt*. Das Programmierteam Ravensoft, das *Black Crypt* entsann, ist ein Neuling im harten Softwaregeschäft. Weniger neu ist die Hintergrundgeschichte des Ravensoft-Debüts. Der böse Priester Estoroth Paingiver wurde in grauer Vorzeit von den "guten" Magieren des Fantasylandes Astera in eine tiefe Gruft gesperrt. Nach langen Jahren des Friedens erwachen die Lebensgeister Paingivers wieder. Um dem Finsterling ein für alle Mal die Flausen aus dem Kopf zu treiben, werden vier Helden in die Gruft geschickt. Vier magische Waffen, für jeden Abenteurer eine, müssen gefunden werden, um Estoroth endgültig im finalen Showdown den Garaus zu machen. Bevor Ihr Euch in das Labyrinth begebt, muß die passende Heldengruppe zusammengestellt werden. Zur Wahl stehen vier verschiedene Charakterklassen: Kämpfer, Priester, Magier und Druide. Für jede Klasse gibt es ein gutes Dutzend verschiedener Heldenbildchen, das Ihr Eurem Wunschcharakter verpassen könnt. Zusätzlich werden die Charaktereigenschaften, z.B. Stärke, Weisheit und Geschicklichkeit, vom Computer "ausgewürfelt". Mit "Bonus"-Punkten dürft Ihr die Eigenschaften der Figur manuell anheben. Ein Kämpfer bekommt ein bißchen mehr Stärke, beim Magier wird kurzerhand die Intelligenz heraufgesetzt. Habt Ihr Eure Truppe zusammen, alle Bonuspunkte verteilt, und den Helden einen prächtigen Namen verpaßt, geht's los.

Ihr startet die Suche nach den Zauberwaffen und dem bösen Buben im obersten Stockwerk eines zwölf Level tiefen Dungeons. Wie im Vorbild *Dungeon Master* sind die Gänge, in denen Ihr Euch herumtreibt, in 3D zu sehen. Die Gruppe wird per Maus durch die Gänge geklickt, eilige Spielernaturen können die Tastatur verwenden. Am Klassiker orientiert sich auch die Benutzerführung von *Black Crypt*. Alles wird mit der Maus erledigt: Gegenstände einsammeln, Hebel betätigen, Türen öffnen, Schrifttafeln untersuchen und Monster vermöbeln. Sind genügend Monster, die relativ selbständig durch die Gänge huschen, verprügelt worden, steigen Eure Charaktere eine Erfahrungsstufe auf. Die Folge der Beförderung: Die Helden können mehr Schläge einstekken, hauen selbst kräftiger zu und dürfen neue Zauberformeln lernen. Allerdings bekommen die Magier Eurer Gruppe nicht automatisch nach jeder Beförderung neue Sprüche dazu. Erst müssen unterwegs neue Zauberbücher und Spruchrollen gefunden werden, die Ihr Eurem Formelrepertoire hinzufügt. Insgesamt gibt's drei verschiedene Magiearten: Druidenzauber, Klerikersprüche und Magierformeln. Um einen Zauberspruch auszulösen muß dieser erst gelernt, sprich aus dem passenden Buch gelesen werden. Insgesamt kann jeder Zauberer fünf Zauberformeln gleichzeitig im Gedächtnis be-



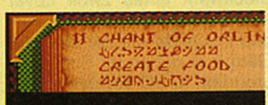
An Brunnen können die Helden Ihre Feldflaschen füllen und sich erfrischen (Amiga)

Das Anziehen wird zur Fleißarbeit: Vom Geschmeide bis zur Unterwäsche wollen die Charaktere bekleidet werden (Amiga).

gut

Bei der Verpackung von *Black Crypt* sollte ein Aufkleber angebracht werden: "Vorsicht, nur für Experten". Rollenspieleinsteiger werden schnell die Nerven verlieren und verzweifeln, wenn sie in den verwirrenden Labyrinten über beinharte Monsterhorden und happige Puzzles stolpern. Profis sehen sich dagegen einer neuen Herausforderung gegenüber, die nicht in ein paar Stunden durchgespielt ist. Die Monster sind zwar schwer zu besiegen; aber zusammen mit der begrenzt erlernbaren Anzahl der Zaubersprüche zwingt Euch das zum Zurechtlegen einer passenden Kampftaktik. *Black Crypt* erreicht zwar nicht ganz den spielerischen Gehalt des Klassikers, aber technisch zieht der Neuling, für meinen Geschmack, locker am Oldie vorbei. Die Monster und die Verlieswände gefallen mir in puncto Farbenpracht und Abwechslungsreichtum um einiges besser, als die Grafiken von *Dungeon Master*. Zu Beginn sorgt die gewöhnungsbedürftige Benutzerführung für Verwirrung, nach einiger Einarbeitungszeit klickt man sich munter durch die Vielzahl der Optionen. Im Gegensatz zu Michael finde ich die Idee mit den unterschiedlichen Gepäckstükken und der Kleiderordnung nicht hinderlich, sondern eher praktisch — endlich mal genug Stauraum für die unterwegs gefundenen Gegenstände. Anfänger sollten um dieses Hard-Core-Spiel einen riesen Bogen machen. Ehrgeizigen Profispielern geben, die sich nicht zu schnell frusten lassen, sei *Black Crypt* wärmstens empfohlen.



Die Maus dient als Universalwerkzeug. Ob beim Erschaffen eines Charakters, dem Herauspicken eines Zauberspruches oder dem Kontrollieren eines Gepäckstückes: Es klickt sich leichter mit der Maus.

halten. Wollt Ihr einen weiteren Spruch lernen, muß erst Platz geschaffen werden.

Nicht nur mit neuen Zaubersprüchen muß die Gruppe versorgt werden. Der Nahrungsnachschub muß ebenso gesichert sein, wie die Aufrüstung mit neuen Gegenständen. Hier haben sich die Programmierer von *Black Crypt* etwas besonderes einfallen lassen. Es gibt nicht nur, wie aus *Dungeon Master* bekannt, einen "Inventory"-Bildschirm für jeden Charakter, sondern gleich drei. Neben dem obligatorischen Platz im Rucksack gibt es für jede Spielfigur drei "Bekleidungs"-Stufen. In die unterste Stufe passen nützliche Kleinodien wie Gürtel, Broschen, Kronen und Ringe. In der zweiten Ebene finden Unterwäsche, Hemden, Hosen und Socken ihren Platz. Die letzte Stufe ist für Rüstungsgegenstände. Aus dieser "Dreifach"-Bekleidung ergeben sich manchmal recht eigenwillige Kombinationen: So passiert es, daß der kräftige Krieger einen feschen Zauberring an der zarten Hand trägt, darüber einen Satz Stahlhandschuhe streift und mit so beschützen Griffeln die Streitaxt schwingt.

Das auf drei Disketten verteilte Abenteuer läßt sich übrigens auf Festplatte installieren, zwei Spielstände lassen sich speichern. Damit Ihr Euch nicht in dem Labyrinth verirrt, haben die Programmierer dem Spiel ein "Automapping"-Feature verpaßt. *mh*

geht so

Mit *Black Crypt* hat sich Electronic Arts wahrlich keinen Gefallen getan. Ich mag zwar anspruchsvolle Rollenspiele mit einem etwas knackigerem Schwierigkeitsgrad, aber bei *Black Crypt* haben die Designer schlichtweg übertrieben. Obwohl das Spiel konzeptionell für den Einsteiger ausgelegt ist, werden Anfänger und sogar Experten durch einen ganzen Berg spielerischer Ungereimtheiten eher verschreckt, denn zum weiterspielen animiert. Statt, wie im Vorbild, den Spieler langsam an die Benutzerführung, die Puzzles und die Spielumgebung zu gewöhnen, startet *Black Crypt* von Beginn an voll durch. Schon am Ende der ersten Treppe lauert ein Monster, das von der Start-Party nicht zu töten ist. Erst wer ein gutes Dutzend Hebel betätigt, ein paar Fallen entschärft, Illusionswände durchschaut und ein paar Puzzles gelöst hat, bekommt ein Waffe, die gegen den Unhold wirkt. Später kommt's noch dicker: Die Monster sind fast immer zwei Nummern zu groß für die Gruppe. Statt Spielspaß übernimmt hier der Frust die Regie. Ein weiteres, vermeidbares Ärgernis ist die ziemlich verzwickte Benutzerführung. Um sich vom Klassiker abzuheben, wurde scheinbar krampfhaft nach neuen Ideen gesucht. Die Folge: Im Gewirr der Bekleidungsstufen und der zahlreichen Behälter (Beutel, Rucksack, Schatzkisten und Koffer) wird die Suche nach einem wichtigen Gegenstand zur elenden Quälerei — vor allem in der Hitze einer Schlacht ("Wo wahr doch noch das Messer?"). Auch die Zauberformelfummelei hätte durchaus besser gelöst werden können. Nur fünf gleichzeitig erlernbare Sprüche sind, besonders in späteren Spielabschnitten, nicht genug und in Kampfsituationen haspelt man sich mühsam durch das Zauberbuch nach einem passenden Kampfzauber. Für meinen Geschmack hat Ravensoft das Klassenziel weit verfehlt. Da helfen auch die witzigen grafischen Gags (z.B. die Magiebarrieren), tolle animierte Monster und ein großes Spielfeld nicht viel. Zudem sei gesagt, daß *Black Crypt* in einem weiteren Punkt der Rollenspielentwicklung hinterherhinkt: Nur ein einziges Dungeon ist nicht genug. Ich vermisse Shops, in denen ich Einkaufen kann, Spielfiguren, die zu einem Schwätzchen bereit sind und eine Oberwelt.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 71%
Grafik: 80% Sound: 53%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
nicht geplant

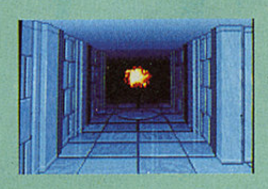
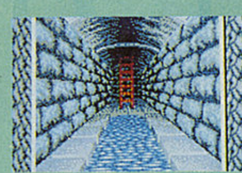
C 64
nicht geplant

Klassiker & Klones

Seit dem Erscheinen von *Dungeon Master* machten sich gleich mehrere Programmierteams daran, dem Erfolg des Oldies nachzueifern: 3-D-Labyrinthe waren und sind wieder "in". Am deutlichsten ist die Artverwandschaft in den Labyrinthen zu sehen. Auch wenn Spiele wie *Amberstar* sich auf komplett andere Spieleterrain bewegen: In den Labyrinthen wird auf das bewährte Vorbild zurückgegriffen. Der bekannteste Rollenspiel-Enkel kommt aus dem Hause SSI. Die *Eye of the Beholder*-Saga kommt dem Vorbild, was Grafik und Benutzerführung angeht, am nächsten. Weitere aktuelle Spiele die sich an den Dungeons des Klassikers orientieren: *Knightmare* und *Might + Magic III*, *Abandoned Places*, *Amberstar*, *Wizardry VII* (von oben nach unten).

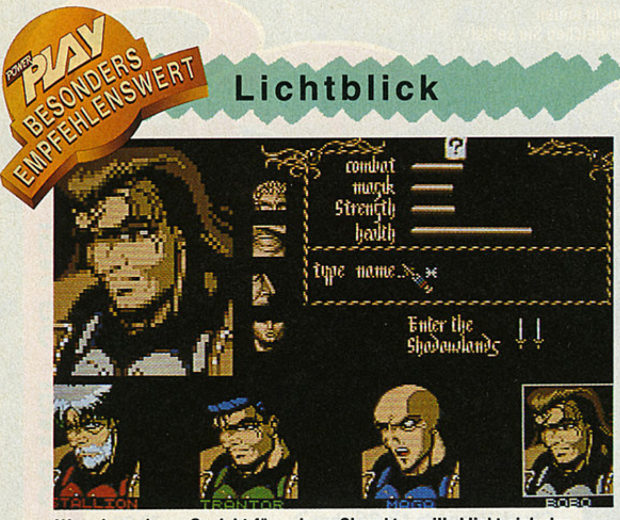




Power Play Besonders Empfehlenswert

Lichtblick



Wer ein anderes Gesicht für seinen Charakter will, klickt sich das Wunsch-Face zusammen (Amiga)

Shadowlands

Wie die Programmierer von *Black Crypt* (Test in dieser Ausgabe) haben sich auch die Designer von Domarks neuem Rollenspiel *Shadowlands* von Dungeon Master beinflussen lassen. Während die *Black-Crypt*-Kollegen sich noch am dichtesten am Vorbild orientierten, beschreiten die *Shadowlands*-Programmierer komplett andere Wege.

Ihr steuert ein Gruppe von vier Helden durch eine Fantasywelt, die nicht in 3D, sondern von schräg oben zu sehen ist. Vor dem Start könnt Ihr Eure Wunschgruppe zusammenstellen und die Gesichter der Helden Euren Bedürfnissen anpassen. Ein Klick hier und der Charakter bekommt einen Bart, ein Klick dort und die Haarfarbe wechselt. Habt Ihr die Gruppe beisammen, starten die Helden am Eingang zu den *Shadowlands*, die aus drei verschiedenen Labyrinthen nebst zwei Oberwelten bestehen. Bewegt werden die einzelnen Mitglieder der Gruppe per Maus, wahlweise separat, oder als komplette Mannschaft. Via Menü läßt sich die Anordnung der Gruppe individuell variieren. Dies ist besonders im späteren Verlauf des Spieles wichtig, denn einige Puzzles lassen sich nur lösen, wenn sich die Truppe aufteilt.

So lange Ihr Euch im Freien aufhaltet, gibt's mit der Sicht wenig Probleme. Betretet Ihr die Dungeons wird's zappenduster. Nur mit Hilfe von Fackeln oder magischen Formeln bringt Ihr Licht ins Dunkel — aber es wird immer nur ein Ausschnitt des Labyrinths erleuchtet. Brennen die Fackeln nieder oder läßt der Zauber nach, wird es wieder dunkel. Fast das komplette Spiel basiert auf der Wechselwirkung zwischen Licht und Schatten. So sind viele Puzzles durch den Einsatz von Lichtquellen zu lösen (z.B. öffnet sich eine Tür erst, nachdem Ihr eine Fakkel vor einen lichtempfindlichen Sensor haltet). Auch das Verhalten der Monster, die sich in *Shadowlands* tummeln, hängt entscheidend von den Lichtverhältnissen ab.

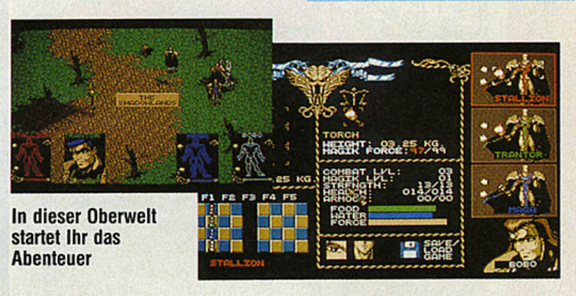
Auf Kämpfe mit Monstern habt Ihr nur wenig Einfluß — Prügeleien laufen automatisch ab. Ihr könnt nur verwundete Charaktere aus dem Kampf abziehen oder frische Helden ins Getümmel werfen. Je besser Ihr durch die Dungeons tappt, desto schwieriger wird das Spiel. Findet Ihr zahlreiche versteckte Schalter und löst jedes Rästel, warten später dickere Monster und härtere Fallen auf Euch. Wer schlechter spielt, hat's dafür einfacher. *mh*

Um einige Puzzles zu lösen, müssen die Charaktere einzeln gesteuert werden (Amiga)

Die Programmierer

Diese Burschen um Dean Lester (ganz rechts) haben sich *Shadowlands* einfallen lassen. Statt einfach abzukupfern, hat man sich ein paar neue Spielfeinheiten ausgedacht. An der deutschen Version und an einer ST- und PC-Fassung wird ebenso fleißig gewerkelt, wie an besonderen Datendisketten, die für Rollenspielnachschub sorgen sollen.





In dieser Oberwelt startet Ihr das Abenteuer



Das nenn ich innovativ. Statt einfach abzukupfern, haben sich die Programmierer von *Shadowlands* richtig was Neues einfallen lassen. Zwar ist die leicht zu erlernende Benutzerführung via Maus, deutlich von *Dungeon Master* inspiriert, aber damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten. Mag dem einen oder anderen das automatische Kampfsystem und das Fehlen eines "Automappers" schwer im Magen liegen, die beiden Mankos werden durch zahlreiche Spielfinessen dicke wieder wett gemacht. Für "HacknSlay"-Fanatiker bietet *Shadowlands* kein großes Betätigungsfeld. Dafür bekommen Tüftler und Puzzlefans ausgiebig Gelegenheit, Ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Besonders die Idee mit den "Licht"-Rätseln ist brillant und hervorragend im Spiel umgesetzt. Versteckte Extras und verborgene Räume sorgen für gepflegte Abwechslung. Der Schwierigkeitsgrad, der sich an Eurer Leistung orientiert, läßt Einsteigern viel Freiraum und bietet Experten eine echte Herausforderung. Rollenspielherz, was willst du mehr.

Steckbrief

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 85%
in Vorbereitung	Grafik: 71% Sound: 60%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Ultima® Underworld™
The Stygian Abyss™

Beinahe schon virtuelle Realität... Die absolute Neuheit im Bereich der 3D-Dungeonspiele!

In diesem Spiel werden Sie nicht mehr beim Laufen, Schwimmen, oder Springen unterbrochen, denn sämtliche Mauern, Wände, Objekte werden komplett dreidimensional in übergangslos fließender Grafik dargestellt!

Suchen Sie nach Hinweisen und Gegenständen, lösen Sie Rätsel, und bekämpfen Sie gefährliche Monster. Egal, ob Sie nach oben, unten oder einfach nur geradeaus sehen - Ihre Umgebung bewegt sich mit!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss.

Sie werden Ihren eigenen Augen nicht trauen!





Aktuelle Titelbilder sind nicht gleichbleibend





RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2, Tel.: 02131/6070, Fax: 02131/607112

Der Einsteiger



Fallgatter, feuerspeiende Steinköppe, rasante Äxte und fliegende Videokids — im Videorecorder ist die Hölle los

gut

Videokid läßt sich schlecht mit Spielen des *Turrican*-Genres vergleichen. Ihr folgt einer vorgegebenen Route und müßt aufpassen, diese und jene versteckten Extras noch zu ergattern, ohne deshalb zwischen Wand und näherkommendem Bildschirmrand zerquetscht zu werden. Die Kombination aus Feinformationen, verteilten Extras und Länge der extrem hektischen, aber abwechslungsreichen Levels ist ideal für jeden Ballerfan. Selbst der weniger geübte Freak erhält genügend Motivation, stetig von neuem zu beginnen, da die Gegner meist fair plaziert und auf jeden Fall zu schaffen sind. Eine Runde ohne irgendwelche Treffer zu bestehen, ist allerdings unmöglich.

Glücklicherweise wird Eure Lebensenergie beim Betreten eines neuen Spielabschnitts automatisch aufgefrischt. Ein stures Auswendiglernen der Levels ist nicht möglich, da Euch panisch viele und verwirrende Elemente auf Eurer Weltentour begegnen. So bietet *Videokid* auch für den Profi-Ballerfan eine rasante Herausforderung. Eindeutig ein irres Highlight in der Flut mittelmäßiger bis überdurchschnittlicher Ballerspiele.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 73%
nicht geplant	Grafik: 77% Sound: 62%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Videokid

Der kleine Billy wird beim Ausprobieren des neuen Videorecorders in die elektronischen Eingeweide des verzauberten Geräts gesaugt. Ein oberböses Monster schickt den kleinen tapferen Jungen in fünf Videowelten, die dieser schießenderweise durchlaufen und -fliegen muß (er kann nämlich auf einem Luftteppich durch die Landschaft düsen). Als da wären: das Mittelalter, der Wilde Westen, eine Science-fiction-Welt, Chicago und das fürchterlichste Horrorszenario mit entsprechenden Monstern. Ihr folgt einer automatisch scrollenden Route durch jeweils vier Abschnitte pro Welt. Unterwegs begegnen Euch zahlreiche Level-abhängig gestylte Gegner. Ritterformationen und hinter Fenstern versteckte Wild-West-Gangster müßt Ihr mit einer Eurer Schußvariationen treffen. Verschiedene herumfliegende Extras, die bei Beschuß Ihre Wirkung verändern, versüßen Euch das Actionleben: stärkere Durchschlagskraft, Schnellschuß, ballern in vier Richtungen oder diagonal. Um die beste Kombination zu behalten, könnt Ihr an Extras auch ganz friedlich vorbeifliegen. Smart-Bomben solltet Ihr allerdings unbedingt aufsammeln; sie dienen dazu, alle auf dem Bildschirm befindlichen Monster mit einem Druck auf die Space-Taste zu vernichten.

Am Ende jedes Levels gibt's eine besondere Herausforderung. Entweder begegnen Euch gewaltige Schwärme von Monstern eines Genres oder ein bildschirmfüllender Obermotz fordert Geschicklichkeit und Feuerzauber heraus. *ri*



Power-Tip: **Schrägschuß ist die beste Waffe!**



Je mehr Geier, desto schneller habt Ihr 'nen Knoten im Finger


... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“*
Der Amberstar
von Thalion
*Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA

Eule mit Weule



Am unteren Rand des Bildschirms lacht Euch ein Zaubertrank an. Stärkere Feuerkraft ist das Ergebnis eines Rendezvousmanövers.

Agony

Nach vielen Ankündigungen und verschobenen Erscheinungsdaten ist Psygnosis' *Agony* nun endlich fertig geworden. In dem Horizontal-Scroller steuert Ihr eine animierte Eule durch mehrere mit bitterbösen Gegnern bewohnte Levels. Fliegende Fische, Totenköpfe, Minidrachen, Spinnen, berittene Elfen und andere skurrile Monster stellen sich Euch, meistens in einer Formation, in den Weg. Die Hintergrundgrafik besteht aus mehreren Parallax-Ebenen; gegen die Schiffswracks, Drachenskelette und Wasserfälle kann unser geflügelter Freund zum Glück nicht stoßen. Das Ausweichen beschränkt sich lediglich auf einige versteckte Monster, die sich erst auf den letzten Drücker auf Euch stürzen. Am Ende jedes Levels wartet jeweils ein hartnäckiger Obermotz auf Euch, bei dem Eure sämtlichen Geschicklichkeitsreserven gefordert werden. Einige der Bösen können sogar schießen; die meisten bevorzugen allerdings ein plötzliches Vorschnellen auf Eure unvorbereitete Eule. Zum Glück könnt Ihr die fliegenden, schwimmenden und hängenden Bösewichter mit Eurem gefährlichen Eulenultraschall vernichten. Einige besonders eklige Monster hinterlassen kleine farbige Flaschen, die nach aufsammeln Euren Ultraschall verstärken. Der Schuß wird damit breiter und stärker. Habt Ihr die höchste Schallfrequenz erreicht, bekommt Ihr nacheinander zwei um die Eule fliegende Schwerter zugeteilt, die alle Monster, die sie berühren, zu Staub machen. Verliert Ihr ein Leben, gehen diese netten Extras leider flöten. In verzwickten Stellen der Levels findet Ihr noch einige Zauberspruchrollen. Mit ihnen könnt Ihr für einen begrenzten Zeitraum bestimmte Extrawaffen aktivieren. Wenn Ihr den Feuerknopf einige Sekunden lang gedrückt haltet, öffnet sich ein kleines Menü, aus dem Ihr die aufgesammelten Spruchrollen aktivieren könnt. Rückwärtsschuß, Feuerbälle (Phoenix läßt grüßen) und kleine Bömbchen stehen auf dem Menü. Die Brenndauer dieser Feuerverstärker (eignen sich besonders gut für die Obermotze) pendelt zwischen fünf und zehn Sekunden. Der aktuelle Countdown wird in der oberen linken Ecke angezeigt. Die übrigen Extras (Ultraschallverstärkung, Schwertsatelliten) bleiben so lange erhalten, bis Ihr Eure Federn laßt. Drei Leben habt Ihr, Continues gibt's leider keine. *ri*

geht so

An Grafikern und Sampler-Profis wird es Psygnosis wohl nie mangeln. *Agony* ist nur so vollgepfropft mit edlen Titel-, Zwischengrafiken und verschwenderisch verwendeten Soundsamples; spielerisch wird aus der technischen Supereule eher ein gemächliches Brathendel. Am meisten vermisse ich eine gesunde Portion Abwechslung. Nette Extras — gut; flottes Scrolling — schön, aber die ewig wiederkehrenden vierfarbigen Feindformationen mit immer denselben Sprites langweilen auf Dauer. Außerdem muß man mit seinem Joystick schon eine mentale Verbindung haben, um manche Angriffe überstehen zu können. Einige Gegnerformationen erscheinen so dicht aufeinander, daß man sich mit Müh und Not einen monsterlosen Kanal freischießen kann. Bereits im zweiten Level geht's tierisch hektisch und streckenweise eine Spur zu unfair zu.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS — nicht geplant

AMIGA 59% — Grafik: 70% Sound: 67% — Schwierigkeit: schwer

ATARI ST — nicht geplant

C 64 — nicht geplant

Power-Tip: Dieser Obermotz ist nur an der Stirn verwundbar. Bleibt *immer* in Bewegung.



Schwärme fliegender Monster flattern Euch gerne vor die Kimme







Beeindruckend: Nach jedem Level gibt's ein fantastisches Bildchen zu sehen.

Imperator

Das Mittelalter ruft...

Sie sind gefordert, Ihre ganze Persönlichkeit in die Waagschale zu legen. Die Mechanismen der Macht auf politischer, militärischer und wirtschaftlicher Ebene in den Giff zu bekommen, verlangt mehr, als ein paar simple Rechenaufgaben. Der Thron des "Imperators" liegt zum Greifen nahe...

FROG SOFT

FROG-SOFT
R.Gutowski
Martinstraße 77a
4150 Krefeld
Tel.02151/390071
Fax.02151/390072

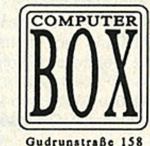
Distributor BRD

Hersteller und Vertrieb

ALGORITHMS

Algorithms EDV-Software GmbH
Puchsbaumgasse 49 1100 Wien
Tel.0222/6021962 Fax.0222/6021963

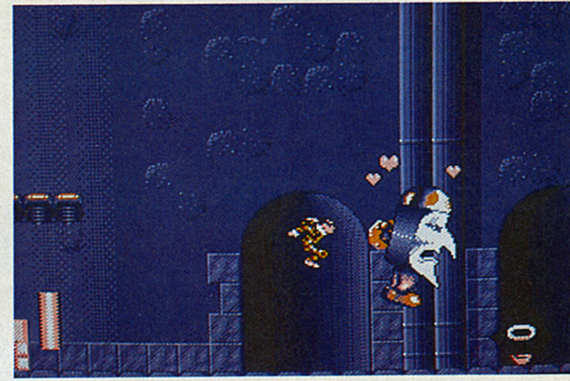
Unterstützt alle gängigen Super-VGA Karten bis zu 1024*768 Punkten bei 256 Farben.



Gudrunstraße 158
1100 Wien
Tel. 0222/6022618

Distributor ÖSTERREICH

Herzensbrecher



Um das Portal zu Eurem Land zu öffnen, müßt Ihr zuerst den Clock Tower erklimmen

Harlequin

Als der *Harlequin* in seine Heimat zurückkehrt, findet er das Land Chimerica in totalem Chaos wieder. Auf dem Schild an einem Tor steht geschrieben "Außer Betrieb wegen gebrochenem Herzen". *Harlequin* macht sich nun auf die Suche nach den vier Teilen des zerbrochenen Herzens, damit sich das Land wieder regeniert. Der Spaßmacher besteht 23 scrollende Jump'n'Run-Levels, in denen er versteckte Schalter findet, die alle umgelegt werden müssen, um in die nächste Spielebene vorzudringen. Ihr seht das Geschehen ständig von der Seite; Harlequin kann laufen, springen und sich an Haken oder Seilen festhalten. Damit er sich gegen herumwuselnde Monster zur Wehr setzt, sprudelt bei Knopfdruck eine Herzfontäne aus seinem Körper. Beschießt Ihr auf diese Weise im Level versteckte Fragezeichen, regnet's Extras: Mit Hilfe eines Regenschirms schwebt Ihr tiefe Abgründe ohne Schaden zu nehmen herab. Eßt mehr Fisch, dann schwimmt Ihr unter Wasser, ein Hamburger frischt Eure Lebensenergie auf, die Ihr bei Monsterkontakt verliert. *ri*

gut

Die 23 unterschiedlich aufgemachten Levels werden so manchen Joystick-Freak herausfordern. Verschiedene Geschicklichkeitstests und viele ständig hinzukommende Elemente motivieren zum Einlösen aller drei verfügbaren Continues. Nervig ist zwar, daß manche Szenarien etwas unübersichtlich und damit schwer zu bestreiten sind, das mindert den Spielspaß aber kaum. Grafisch hat *Harlequin* einiges zu bieten, angefangen von riesigen Pyramiden über Wasserhöhlen bis hin zum Inneren eines Uhrwerks. Musikstücke und Soundeffekte überzeugen leider nicht so ganz, insgesamt kann ich *Harlequin* aber guten Gewissens jedem Geschicklichkeitsfan empfehlen.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

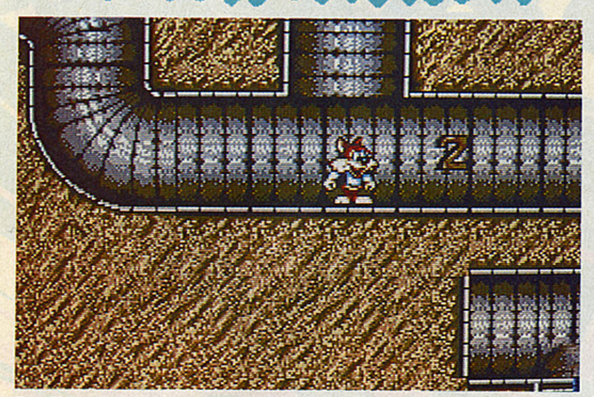
MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 70%
Grafik: 64% Sound: —
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Fix und Foxi



Den Untergrund von Paris sollte man kartographieren; ein seitlicher Irrgarten

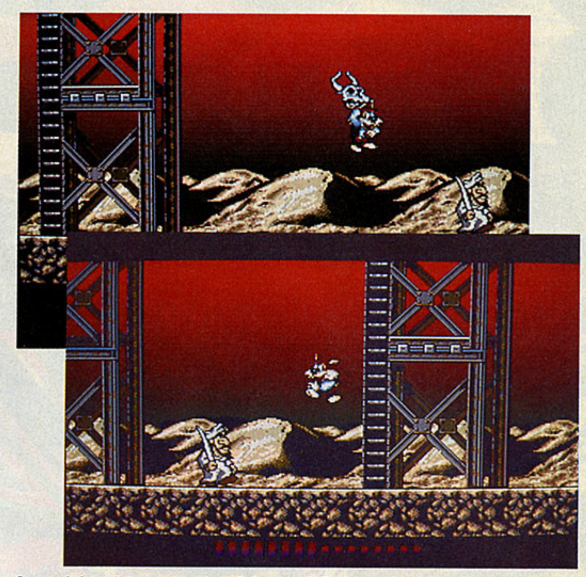
Titus the Fox

Die fixe Füchsin Foxy, Reporterin des Fox & Locks Magazins, reist in die Steppe, um die seltene Spezies des Wüstenfuchses aufzuspüren. Bei ihren Untersuchungen wird sie allerdings von den Kämpfern eines Scheichs entführt und fristet Ihr Dasein nun im Harem des Shah Hassan. Ihr Freund Titus (Spitzname *The Fox*) fackelt nicht lange und beginnt eine gefährliche Jump'n'Run-Rettungsaktion. 16 Levels, von Paris nach Marrakesh und wieder zurück, weicht Ihr verrückten Menschen und Tieren aus und versucht das Ende des jeweiligen Abschnitts zu erreichen. Eure Stärke liegt in Eurer gewaltigen Sprungkraft. Um sich der lästigen Level-Bewohner zu entledigen, könnt Ihr herumliegende Gegenstände aufnehmen und den Bösewichtern entgegenwerfen. Da liegen z.B. Kisten, Flaschen, und Tierschädel herum. Extras wie man sie aus anderen Jump'n'Runs kennt, gibt's nicht, dafür könnt Ihr ein eingesammeltes Objekt für späteren Gebrauch aufbewahren. Beispielsweise ein fliegender Teppich, der sich, wenn man ihn von einer hohen Plattform wirft, ausbreitet und



Auf Knopfdruck pfeffert Ihr Gegenstände in feindliche Mägen

viel Platz für den behaarten Passagieren bietet. So könnt Ihr auf einfache Weise Hindernisse und Widersacher überfliegen. Mit eingesackten Trampolinen oder Gummibällen verdoppelt sich Eure Sprungkraft. Schleppt Ihr diese günstig verteilten Tools unter vorher unerreichbaren Plattformen, hüpft Titus nun mühelos dorthin. Der Lohn der Ackerei: Meistens wartet eine Bonussektion. Habt Ihr weder Gummibälle noch ein Trampolin im Gepäck, rücken solche Plattformen durchs Aufeinanderstapeln von Kisten und ähnlichen Behältnissen in erreichbare Nähe. Neben Bonusplattformen findet Ihr an schwierig zugänglichen Stellen kleine sternförmige Felder, die dem Titelhelden wichtige Lebensenergie spenden. Bei jeder Berührung mit einem Bösen wird Euch nämlich jeweils einer von den ursprünglich 16 Hit-Points abgezogen. Drei Leben und eine Paßwortoption für jedes Level erleichtern Euch den Rettungsakt in Ägypten. *ri*

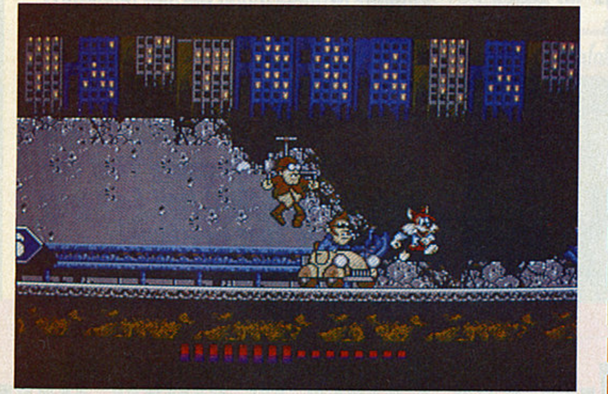


Ausweichen ist angesagt, mit leeren Händen seid Ihr hilflos. Mit einem Tierschädel sieht die Sache aber schon wieder ganz anders aus.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 73%
in Vorbereitung	Grafik: 77% Sound: 63%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

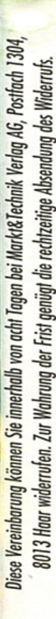


Achtet auf Eure Energieleiste, schnell ist ein Leben futsch



Titus the Fox stellt in einigen Punkten klar einen Fortschritt zum Vorgänger *Blues-Brothers* (Test in der Ausgabe 12/91). Rasantes 32-Farben-Scrolling in alle Richtungen, witzige Animationen und wirklich gut gelungene Grafiken sowie toller Sound tragen dazu bei, daß der Spaß bei der Hektik auf dem Bildschirm nicht verloren geht. Spielerisch finde ich einige der Levels allerdings ein wenig dünn. Zum einen hätten ein paar mehr versteckte Gags (à la Mario) dem Ganzen mehr Würze verpaßt, zum anderen werden bereits die mittleren Levels höllisch schwer. Da freut man sich über die Paßwortoption. Insgesamt hätte ich mir mehr vom Blues-Brothers-Nachfolger erwartet, aber *Titus the Fox* ist auf alle Fälle ein solides, gut durchdachtes Spiel, das man ruhigen Gewissens einlegen kann.


Super!
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
SPIELE-TESTS
Starker Preisvorteil:
Im Abo nur 5,80 DM
statt 6,50 DM!
POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!





(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ **4/91** Actionmodelle im Test, High-Score-Fieber, Zum Töten verführt — Stück: ______
- ❑ **6/91** Birds of Pray, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3 — Stück: ______
- ❑ **7/91** Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an — Stück: ______
- ❑ **8/91** Stars&Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtetest — Stück: ______
- ❑ **9/91** Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Software — Stück: ______
- ❑ **10/91** Software des Grauens, Battle Isle - der Strategieknüller, Populous 2 — Stück: ______
- ❑ **11/91** Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans — Stück: ______
- ❑ **12/91** Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich — Stück: ______
- ❑ **1/92** Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: ______
- ❑ **2/92** Spiele des Jahres - alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 — Stück: ______
- ❑ **3/92** Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: ______

Summe: ______ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ **2/90** (Die 100 besten Spiele 1990) — Stück: ______
- ❑ **1/91** (Tips&Tricks) — Stück: ______
- ❑ **2/91** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: ______
- ❑ **3/91** (Die 100 besten Spiele 1991) — Stück: ______

Summe: ______ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: ______ DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert)

Gesamtrechnungsbetrag ______________________ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________________ Seite ______
2. ______________________ Seite ______
3. ______________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

____

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

____

POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Ich will: ❑ Trantor ❑ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)

❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift

Y10D43

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. ________

2. ________

3. ________

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



Bitte mit Stammbaum

Ich habe Euch einen Vorschlag zu machen: In allen Berichten liest man von Programmierteams, Softwarefirmen und Vertriebsfirmen. Sicherlich kennt Ihr auch z.B. aus dem Spiegel diese Baumdiagramme, in denen Konzerne mit ihren Anteilen an anderen Firmen übersichtlich dargestellt werden. Auch wenn Programmierteams schnell wechseln (z.T.), wäre es zumindest mit eine große Hilfe, wenn Ihr in einem Heft eine Tabelle abdrucken könntet, aus der ersichtlich ist, welche Teams was wo programmieren, wer das Label stellt, usw.

Roman Blöth, Scheibenhardt

Bevorzugung

In Ausgabe 12/91 habt Ihr das Spiel Super Mario Bros. 3 getestet. Wie erwartet, gab es auch diesmal wieder eine unverschämt dreiste Überbewertung. In einer der vorigen Ausgaben hat ein Leser Euch in diesem Punkt kritisiert; ich stimme ihm voll und ganz zu. Ihr könnt Euch nun nicht mehr herausreden. Ihr bevorzugt Konsolen, wo es nur geht! Ich habe mir dieses Spiel selbst mal im Kaufhaus angeschaut. So etwas Ödes, Hirnloses und Sinnloses habe ich seit der Erfindung des Game Boys nicht mehr erlebt. Die Grafik ist schludrig (wie alle Nintendo-Spiele), der Sound ist gerade mal akzeptabel und das Spielprinzip derart unmotivierend, daß man beim Spielen einschläft. Ich kann einfach nicht verstehen, wie man sich für ein so billiges Spielprinzip begeistern kann. Außerdem ist es schwer zu glauben, daß Ihr irgendein Mario Bros. länger spielt als z.B. Railroad Tycoon, Lemmings, Ultima 6, Wing Commander etc.

Thorsten Mühlbach

Wir können natürlich nicht dafür garantieren, daß wir mit unseren Tests den Geschmack *jedes* Spielers treffen. Gerade bei Super Mario Bros. 3 glauben wir allerdings, daß wir mit 99,9 Prozent aller weltweit verspielten Leutchen konform gehen. Nicht umsonst ist Super Mario Bros. 3 das weltweit meistverkaufte Spiel aller Zeiten — mehr als zehn Millionen Menschen haben dafür ca. 100 Mark locker gemacht. Außerdem würde ich Dir raten, das Modul etwas länger als drei Minuten im Kaufhaus zu testen, bevor Du so eine vernichtende Meinung darüber abgibst.

Deine Aussage, daß wir Computerspiele-feindlich wären, ist fast schon beleidigend. Wir testen jedes Spiel unabhängig von Hersteller, System, Verpackung oder sonstigem Drumherum. Auf jedem Computer und auf jeder Konsole gibt's 'ne Menge guter, viele mittelmäßige und eine ganze Reihe schlechter Spiele — man muß sich eben nur die richtigen herauspicken. Deshalb ist auch Deine Bemerkung "Alle Nintendo-Spiele haben schludrige Grafik" nicht sehr kompetent — oder bist Du etwa voreingenommen gegen Videospiele? *mg*



"Hero" (Wolfgang Paar, Leibnitz)



Ein Sieger-Fax

Heute brachte mir der Postbote die neueste Ausgabe Eures Super-Magazins. Nichts Böses ahnend nahm ich die Zeitung entgegen und blätterte sie durch...

Seite 14: Oh — Amiga-Messe '91. Interessant. (Blätter, Blätter). Seite 85... *POWER-TIPS*. Prima! (Blätter, Blätter). Seite 170... Ein Foto von mir: Ja, Ja. (Blätter, Blätter). Seite 175... ÄÄHHH! Warte mal... ein Foto von mir? (Blätter zurück). Seite 170: SCHOCK! Das kann doch wohl nicht wahr sein! Doch, da — Ein Screenshot von meinem Spiel. Und was steht da drunter? DER SIEGER! Das erste leichte Schwindelgefühl. So langsam wurde mir die Bedeutung dieses Wortes klar und da war er: Der erste spontane Freudenschrei: UUHHWAAUU! YEAH! Ein herzliches Dankeschön an die *POWER PLAY*-Redaktion. Auch im Namen von Captain Glotz. Und hier noch ein paar Fragen eines zukünftigen Sony-Laserdisc-Player-Besitzers (noch hab ich ihn ja nicht): Wo stelle ich das Teil hin? Und wie schalte ich es wieder aus? Und wer bezahlt die Stromrechnung? Laßt mich bitte nicht zu lange auf das Ding warten! Bin schon ganz zappelig.

Benjamin v. Büsch

Outfit — Die Antworten

Steckbriefe raus, altes Wertungssystem (von 1988) rein! Duch die grafische Darstellung sieht man auf den ersten Blick, ob ein Spiel sehr gut oder totaler Schrott ist. Außerdem sieht man bei den Steckbriefen nicht, ob es noch Versionen für andere Computer außer PC, Amiga, C 64 und ST gibt.

Wertungsgesichter ändern und wirklich *deutlich* verbessern! Führt endlich Infokästen ein, in denen alle, aber auch wirklich alle Hardwareanforderungen (Mindestanforderung und Praxisempfehlung) stehen! Diese Infokästen sollte es sowohl für MS-DOS als auch für Amiga, C 64 und ST geben.

Erik Niemeyer, Stockelsdorf

Das Layout der Tests: Früher war das Ganze noch so: Erst das Foto, dann der Gag auf schwarzem Untergrund, dann der Name und der farbig unterlegte Test. Die Autorenmeinung ohne Strichelrand und der Steckbrief mit ganz normalem Rand. Zusätzlich das Autorenfoto mit farbigem Hintergrund. Warum ist jetzt alles so unübersichtlich und farblos? Wir fordern: Tests so wie früher!

Allgemeines: Wann wird die *POWER PLAY* endlich auf Ökopapier gedruckt?

Malte Lindner, Löhne

Man findet die "Steckbriefe" nicht gut. Die müßten immer an einer bestimmten Stelle zu finden sein, z.B. rechts unten oder links oben. Überhaupt finde ich das Gesamtbild der Testberichte etwas unübersichtlich. Macht es doch wie bei *VIDEO GAMES*.

Jörg Philipp Bohn, Stockelsdorf

Zur besseren Übersicht könnten Sie beitragen, indem Sie das komplette Inhaltsverzeichnis auf eine Seite (möglichst auf der ersten nach dem Umschlag, also vor der Rubrik "Intern") drucken. Die Bilder, die die Übersicht attraktiver erscheinen lassen sollen, müssen schließlich nicht unbedingt optisch verstreut sein, sondern könnten ebensogut auf einer Seite geordnet abgedruckt stehen. Es leuchtet mir schon ein, daß Umschlagseiten wertvolle Werbeseiten verkörpern, und Sie das Inhaltsverzeichnis gerne zusammen mit den Bildern zu einigen Artikeln darstellen möchten, aber wenn unbedingt jede Umschlagseite der Werbung überlassen werden muß, dann erscheint es mir immer noch besser, das Verzeichnis auf Seite 3 und die Bilder dazu auf Seite 4 zu bringen.

Armin Hottenroth, Maisach

Zum vieldiskutierten Thema Outfit der *POWER PLAY*: Es wäre tatssächlich besser, wenn man News, Computerspieletests, Konsolenspieletests, Story- und Restteil besser unterscheiden

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 0 81 42/90 11 & 8079
Telefon: 0 81 42/82 73
Telefax: 0 81 42/5 46 54

Wial
Versand Service

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT. 79,90
ALIEN STORM 38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL. 38,90
BLACK GOLD KOMPL. DT * 45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL. 40,90
BOARD GENIUS 49,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT. 49,90
BUCK ROGERS 59,90
BUDOKHAN DT. ANL. * 49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT. 38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 59,90
CHAMPIONS COMPILATION 45,90
CHART ATTACK DT. ANL. 54,90
CISCO HEAT 38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. 59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT. 24,90
DINGSDA KOMPL. DT. 34,90
DOUBLE DRAGON 3 * 38,90
ELVIRA KOMPL. DT. 54,90
ELVIRA ARCADE ACTION 39,90
EXILE DT. ANL. 44,90
FINAL FIGHT DT. 38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 59,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT. 24,90
GUNSHIP DT. 47,90
HUDSON HAWK DT. ANL. 38,90
JAMES BOND COLLECTION 54,90
LAST NINJA 3 DT. 37,90
LORDS DT. ANL. 49,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT. 38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. 54,90
MAX PACK DT. ANL. 49,90
MEGA TWINS * 38,90
MOONFALL DT. 38,90
NORTH AND SOUTH DT. 37,90
OUTRUN EUROPE DT. 42,90
P. P. HAMMER DT. ANL. 35,90
PANG CARTRIDGE DT. 49,90
PIRATES DT. 47,90
PITFIGHTER 39,90
POOLS OF RADIANCE 58,00
POWER UP COMPILATION 49,90
POWERHITS COMPILATION 59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT. 49,90
RAINBOW COLLECTION DT. 40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT. 64,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE 49,90
ROBOZONE DT. 38,90
RODLAND DT. 38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT. 39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE 49,90
SIMPSONS DT. 38,90
SMASH TV DT. ANL. 38,90
SOCCER STAR COMPILATION 47,90
SPEEDBALL 2 DT. 39,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION 49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT. * 47,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. * 38,90
SUPER HEROES 54,90
SUPER SIM PACK DT. 49,90
SUPER SPACE INVADERS 39,90
SUPREMACY 59,90
SYSTEM 3 PACK 54,90
TERMINATOR 2 45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION 59,90
THE OATH DT. * 38,90
TO HOT TO HANDLE COMPILATION 54,90
TURBO CHARGE 38,90
TURTLES 2 40,90
VOLFIELD 40,90
WETTEN DAS ...? 34,90
WINZER KOMPL. DT. 45,90
W.W.F. WRESTLING 42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

ACCOLADE IN ACTION
INCL. GRAND PRIX CIRCUIT 19,90
B.A.T. 17,90
BARBARIAN 2 15,90
CASTLE MASTER 14,90
CYCLES 24,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL. 17,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128) 29,90
FERRARI FORMULA 1 19,90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION 12,90
GHOSTBUSTERS 2 14,90
HEROES OF THE LANCE 14,90
HOSTAGES 14,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY 19,90
MARS SAGA 14,90
MIDNIGHT RESISTANCE 19,90
MICROPROSE SOCCER 14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 14,90
OUTRUN 17,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL. 14,90
SKI OR DIE 19,90
SPEEDBALL 1 14,90
STARFLIGHT DT. 24,90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC 17,90
STRATEGO 24,90
STRIDER 2 17,90
STUNTCAR RACER 14,90
SUMMER OLYMPIAD 14,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL. 15,90
TURRICAN 1 DT. ANL. 15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

ATARI/AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS. 99,90 129,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL. 59,90
4D SPORTS DRIVIN 69,90
ABANDONED PLACES DT. ANL. 72,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. 54,90
AIRBUS 320 1MB DT. 95,90 95,90
AIR LAND SEA COMPILATION
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR 79,90
AIRSUPPORT DT. ANL. * 59,90
AGONY DT. ANL. 59,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL. * 79,90 79,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL. 59,90
APIDYA * 65,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB * 79,90
BABY JOE DT. 65,90
BANE OF COSMIC FORGE 1 MB 89,90
BATTLECHESS 2 DT. ANL. 59,90
BATTLE ISLE DT. 65,90
BIG BUSINESS DT. ANL. 54,90
BIG RUN 59,90
BIRDS OF PREY 1MB 75,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90 69,90
BLUES BROTHERS DT. 59,90
BOSTON BOMB CLUB 59,90 59,90
BUG BOMBER DT. ANL. 59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT. 69,90
CADAVER NEW LEVELS DT. 39,90 39,90
CASH KOMPL. DT. 59,90
CASTLES DT. 1MB * 65,90
CELTIC LEGENDS DT. 72,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. 59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT. 69,90
CHAOS ENGINE DT. * 65,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB 59,90 59,90
CONQUESTADOR DT. * 65,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT. 65,90 65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL. 69,90 69,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB 69,90
DER PREIS IST HEISS DT. VERS. 37,90
DOUBLE DRAGON 3 59,90 59,90
ELF DT. ANL. 59,90
ELITE DT. ANL. 65,00
ELVIRA DT. 1 MB 65,90 65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB * 75,90
EXODUS 3010 DT. ANL. * 65,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB 75,90 75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT. 69,90 69,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT. 65,90 65,90
FANTASTIC VOYAGE 1 MB 75,90
FAR WEST DT. ANL. 54,90
FATE GATES OF DAWN DT. 69,90
FIGHTER COMMAND DT. 65,90
FINAL FIGHT DT. 59,90
FIRST SAMURAI DT. 69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. 75,90 59,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT. 65,90 65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 72,90 72,90
FORT APACHE 75,90
GAUNTLET 3 DT. ANL. 59,90 59,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT. 37,90
GODFATHER - DER PATE DT. ANL. 69,90
GODS DT. 65,90 65,90
GOLF -MICROPROSE- DT. ANL. 75,90 75,90
GREAT COURT 2 DT. 65,90 65,90
HÄGAR DER SCHRECKLICHE DT. ANL. 65,90
HARD NOVA DT. ANL. 59,90 59,90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 79,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL. 45,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL. 79,90
HEIMDALL DT. VERSION 75,90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT. 59,90
HERO QUEST-RETURN TO WITCHLORD 39,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 65,90 65,90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL. 65,90
JAMES BOND COLLECTION 65,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT. 69,90 69,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. 85,90
KINGS QUEST 5 1 MB 85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB 75,90
LARRY 5 1 MB 85,90
LAST NINJA 3 DT. 65,90
LEANDER DT. 59,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT. 65,90
LEMMINGS DT. 59,90 59,90
LEMMINGS DATA 59,90
LIFE & DEATH 1 MB 59,90 59,90
LOGICAL DT. ANL. 59,90
LOOM KOMPL. DT. 69,90 69,90
LORD OF THE RINGS DT. * 69,90
LOTUS TURBO 2 DT. 59,90 59,90
M1 TANK PLATOON DT. 72,90 72,90
MAD TV DT. 1MB 75,90
MAGIC POCKETS DT. 59,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION 75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT. 59,90 59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. 69,90 69,90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2 75,90
MEGA LO MANIA DT. 65,90 69,90
MEGA TWINS DT. ANL. 59,90 59,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. 89,90 89,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB * 79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB * 79,90
MOONSTONE 69,90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2 65,90
NEBULUS 2 59,90 59,90
NIGHTMARE 69,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. 69,90 69,90
OUTRUN EUROPE DT. 59,90 59,90
PEGASUS DT. ANL. 59,90
PGA TOUR GOLF DT. 59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL 69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL. 39,90
PIRATES DT. ANL. 65,90 65,90
POLICE QUEST 2 1 MB 89,90

ATARI/AMIGA

POOL OF DARKNESS 1 MB * 69,90
POOL OF RADIANCE DT. 59,90
POPULOUS 2 DT. 65,90 65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. * 39,90 39,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB 75,90 75,90
RAINBOW COLLECTION DT. 49,90 49,90
REALMS DT. ANL. 69,90
RED BARON 1MB 79,90
RETURN OF MEDUSA DT. 69,90 69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB 85,90
RISKANT KOMPL. DT. 47,90
ROBOCOD JAMES POND 2- 59,90 59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 59,90 59,90
ROBOZONE DT. 65,90
RODLAND DT. ANL. 59,90
R-TYPE 2 DT. ANL. 65,90 65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT. 78,90 78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB 69,90
SHANGHAI 2 * 75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB 75,90 75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT. 74,90 74,90
SIM EARTH DT. * 75,90
SIMPSONS DT. 59,90 59,90
SOCCER STAR COMPILATION 65,90 65,90
SPACE 1889 69,90
SPACE ACE 2 1 MB 79,90
SPACE QUEST 4 1 MB * 85,90
SPACE WRECKED 75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. * 75,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL. 65,90 65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. 69,90 69,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT. 69,90 69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. 69,90 69,90
STARFLIGHT 2 DT. 65,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT. 54,90
STRATEGO 59,90
STRIKE FLEET DT 59,90 59,90
SUPAPLEX DT ANL. 59,90
SUPER SPACE INVADERS 59,90
SUSPICIOUS CARGO DT. 59,90
TERMINATOR 2 59,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION 75,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB 69,90 69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 39,90 39,90
THE QUEST FOR ADVENTURE * 79,90 79,90
THUNDERHAWK AH 73 M 69,90 69,90
TIP OFF DT. 59,90 59,90
TRADERS DT. 65,90
TURTLES 2 * 65,90
ULTIMA 6 * 1 MB 75,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL. 59,90
UTOPIA DT. 69,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR 75,90
VOLFIELD 59,90
VROOM DT. * 65,90 65,90
WARLORDS 1 MB 65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB 69,90
WETTEN DASS .....?? 47,90
WILLY BEAMISH 1 MB 79,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 85,90
WINZER KOMPL. DT. 69,90 69,90
WOLFCHILD 59,90 59,90
WOLFPACK DT. 1 MB 65,90 74,90
WONDERLAND 1 MB 74,90
W.W.F. WRESTLING 65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 64,90 64,90

PREISHITS AMIGA

3D POOL BILLARD 29,90
3 STOOGES 29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2 29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION 29,90
ANCIENT GAMES 29,90
ARKANOID REV. OF DOH 24,90
AUSTERLITZ 24,90
BATMAN THE MOVIE 29,90
BATTLECOMMAND 29,90
BEACH VOLLEY 29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY 34,90
BLOODMONEY 29,90
BLOODWYCH 29,90
BUBBLE BOBBLE 29,90
BUDOKHAN 29,90
CABAL 29,90
CADAVER KOMPL. DT. 45,90
CALIFORNIA GAMES 24,90
CARRIER COMMAND 29,90
CASTLE MASTER 24,90
CHUCK YEAGERS 2.0 29,90
CLOUD KINGDOM 29,90
CONFLICT EUROPE 29,90
CONQUEROR 29,90
DEADLINE -INFOCOM- 29,90
DEFENDER OF THE CROWN 29,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION 49,90
DRAGON NINJA 29,90
DYNASTY WARS 24,90
E-MOTION 24,90
ENCHANTER - INFOCOM - 29,90
EXTERMINATOR 29,90
F-16 COMBAT PILOT 34,90
F18 INTERCEPTOR 29,90
FALCON COLLECTION 1 MB DT. ANL. 49,90
FANTASY WORLD DIZZY 19,90
FERRARI FORM. 1 24,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL. 49,90
F.O.F.T. 29,90
FULL CONTANCT 29,90
GHOSTBUSTERS 2 29,90
GRAND MONSTER SLAM 24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF 29,90
HARD DRIVIN 2 29,90
HEAD OVER HEELS 29,90
HEROES OF THE LANCE 29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM - 29,90
IMMORTAL 1 MB DT. 29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2 24,90
INDIANA JONES ACTION 29,90

PREISHITS AMIGA

IRON LORD 29,90
ISHIDO - WAY OF STONES - 29,90
JET - SUBLOGIC - 29,90
KLAX 29,90
KULT 29,90
LAST NINJA 2 24,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM- 29,90
LEISURE SUIT LARRY 3 44,90
LOMBARD RAC RALLEY 29,90
LOOPZ 29,90
MANIX 29,90
MICROPROSE SOCCER 24,90
MIDNIGHT RESISTANCE 29,90
MIG 29 CODEMASTERS 24,90
MIGHTY BOMBJACK 24,90
MINDBENDER 29,90
MYSTICAL 24,90
NEW YORK WARRIORS 29,90
NEW ZEALAND STORY 29,90
NORTH & SOUTH 29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 24,90
ONSLAUGHT 29,90
OPERATION HARRIER 24,90
PANG 29,90
PAPERBOY 24,90
PLANETFALL 29,90
PLOTTING 29,90
POPULOUS DT. 29,90
POPULOUS DATA 16,90
POWERDRIFT 29,90
POWERDROME 19,90
POWERMONGER 24,90
RAMBO III 29,90
RESOLUTION 101 29,90
RICK DANGEROUS 1 29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION 29,90
ROCKSTAR 17,90
ROCK 'N' ROLL 24,90
RODEO GAMES 29,90
RVF HONDA 29,90
SHADOW OF THE BEAST 1 29,90
SHINOBI 29,90
SHUFFLEPACK CAFE 29,90
SINBAD 29,90
SILKWORM 24,90
SIMULCRA 24,90
SINBAD 29,90
SIR FRED 24,90
SKI OR DIE DT. 29,90
SKYCHASE 29,90
SPEEDBALL 29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL. 45,90
STARFLIGHT 29,90
STARGLIDER 2 29,90
STUNT CAR RACER 29,90
SUMMER EDITION 29,90
SUPER HANG ON 24,90
TENNIS CUP 29,90
THUNDERSTRIKE 29,90
TOM AND THE GHOST 29,90
TURBO OUTRUN 29,90
TV SPORTS FOOTBALL 29,90
THYPOON THOMPSON 29,90
TURRICAN 1 24,90
TWINWORLD 29,90
UNREAL 29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR 19,90
WATERLOO 29,90
WISHBRINGER -INFOCOM- 29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD 28,90
ZOMBIE 29,90
ZORK 1-3 JEWEILS 29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. 239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT. 279,90
4 PLAYER ADAPTER 24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500 199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000 219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS 19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3 39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25" 189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion 139,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD 59,90
INFAROT FERNBEDIENUNG F. JOYSTICK 69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5" 159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5" 149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER 49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG 9,90
MOUSEMATTE 6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER 59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK
105mm SCANBREITE, 100-400 DPI 319,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB 79,90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2 74,90

SEGA MEGA DRIVE

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS. 359,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY 149,00
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL. 99,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL. 99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL. 99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL. 89,90
INTERCEPTOR DT. ANL. 99,90
KLAX DT. ANL. 89,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL. 99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL. 99,90
PHANTASY STAR 3 DT. ANL. 119,90
PHELIOS DT. ANL. 89,90
SHADOW OF THE BEAST DT. ANL. 115,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL. 94,90
TURRICAN 1 DT. ANL. 89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL. 79,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

SPIELEN OHNE ENDE ?

MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,–

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,–

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,–

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,–



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I" für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate -Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,– DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,
W-3100 Celle, ImKreise16, Telefon auf Anfrage
W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231
O-3300 Schönebeck, Ahornstr.11, Telefon auf Anfrage
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr.1, Tel.:0211/4910187
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str.210, Tel.:02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.:02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
W-4300 Essen 1, Moltke Str.36, Tel.:0201/207629
W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str.31, Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster, Ferdinandstr.8,
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.:0541/586809
W-4630 Bochum, Herner Str.383, Telefon auf Anfrage
W-4690 Herne, Hauptstr.178, Tel.:02325/53643
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr.1, Tel.:0521/138033
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806
W-5400 Koblenz, Markenbildchen Weg 24, Tel.:0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee296, Tel.:0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz2, Tel.:02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.:06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr.8, Tel.:0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr.16, Tel.:06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse52, Tel.:06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring, Tel.:0621/101203
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr.17, Telefon auf Anfrage
W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360
W-8000 München, Ringseisstr.8, Tel.:089/531764
W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh.Possenhofen, Tel.:08157/4088
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.:0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr.33, Tel.:0831/17762
CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str.21, Telefon auf Anfrage

Achtung – Jetzt neu und noch mehr Leistung!

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/633006 Fax 0211/4911084

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

könnte. Vorschlag: Sucht Euch sechs Farben, nehmt zwei für den Computerspieleteil, zwei für den Konsolenspieleteil, einen für die Story und eine für die News. In diesen Farben werden die Tests dann unterlegt (muß nicht strikt eingehalten sein) — so ein Hintergrund wie im Inhaltsverzeichnis der *POWER PLAY* 12/91 würde sich beispielsweise grün oder gelb hervorragend machen. Alfred Arzt, Linz

Als ich die *POWER PLAY* 10/91 aufschlug, dachte ich zunächst: "Mein Gott, was ist mit der Übersicht in der *POWER PLAY* geworden? Keine feste Umrandung der Bewertungskästen mehr, riesige Redakteurbilder und gestrichelte Meinungskästen-Ränder!" Allerdings gewöhnte ich mich ziemlich schnell an das neue Outfit. Inzwischen finde ich es schon fast besser als das alte, "fetziger". Ingmar Prasse, Kerpen

Die bunte Aufmachung der *POWER PLAY* gefällt mir ganz gut, aber die bunten Überschriften und Wertungskästchen könntet Ihr ein bißchen systematischer gestalten. Zum Beispiel nach Spielegenres: Blau für Adventures, Rot für Actionspiele, Grün für Sportsimulationen, usw... Oder Ihr geht nach der Bewertung: Rot für "super", Gelb für "gut" oder Rot für 100-91 Prozent, Gelb für 90-81 Prozent usw... So hätte man auf einen Blick eine bessere Übersicht. Jürgen Mayer, Markt Bibart

SCHREIB MAL WIEDER

Modulator-Feedback

Den TV-Modulator für den Amiga sollte man vielleicht in Kopfweh-Modulator umbenennen. O.K. — er ist zwar billiger als ein Monitor, jedoch sollte man sich zum Vergleich mal einen halben Meter vor den Fernseher setzen und einen Film von 90 Minuten ansehen. Die Wirkung ist schon nach spätestens 30 Minuten spürbar: Die Augen brennen, der Kopf qualmt— und das hat die gleiche Wirkung wie der TV-Modulator.

Ich kenne dieses Gefühl aus meinen C-128-Zeiten, als ich diesen noch über den Fernseher laufen ließ. Nach langen Spiel- und Programmierabenden war ich froh, als ich mir einen 1081-Monitor zulegte, den ich übrigens noch heute am Amiga 500 verwende.

Außerdem ist die Auflösung des Fernsehers nicht mit einem Amiga-Monitor zu vergleichen, und man muß sich bei einigen Programmen in den Voreinstellungen (bei Spielen meist gar nicht möglich!) das Bild in die Mitte des Fernsehers "biegen".

Fazit: Für alle Amiga-Anwender, die ab und zu ca. eine Stunde ihre CPU quälen, ist ein TV-Modulator vielleicht eine preiswerte Alternative, jedoch spätestens bei denen, die täglich den Computer nutzen, ist ein Monitor unumgänglich. Auch für C-64-Anwender, die sich einen Monitor zulegen wollen, ist eine Auflösung von 640 x 512 Pixel ratsam, um einen späteren Umstieg auf größere Rechner (auch XTs) ohnen neuen Monitor zu bewältigen.

Jochen Platzu, Trechtingshausen

Wer aufs Fernsehen trotzdem nicht verzichten will, hat noch eine Alternative. Die meisten Fernseher verfügen heutzutage über eine SCART-Buchse (Eurostecker), an die man den Amiga auch beim 1084-Monitor anschließt. Das Bild ist ein klein wenig unschärfer und die Farben sind oft nicht so klar wie die eines echten Monitors, dafür kann man bei längeren Lade/Wartezeiten auch mal kurz in ein anderes Programm umschalten. Also beim Kauf eines neuen Fernsehers gleich auf die Buchse achten. *ri*

Zum Verrücktwerden

Die Fortsetzung des Eye of the Beholder-Cluebooks hat mich auf die Palme gebracht. Ich habe mittlerweile mit Hilfe der Karten das Spiel schon durchgespielt und auch den "Beholder" besiegt. Dies aber auf Kosten des größten Teils von Level 6 und 7, denn leider fehlte mir der ausschlaggebende Schlüssel. Ich wartete daher ungeduldig auf Eure Fortsetzung, weil ich hoffte, (und immer noch hoffe), daß ich die mir versperrten Räume von Level nach auf anderem Weg erreichen kann. Daß sich die Fortsetzung dann aber nur auf 2,5 Level beschränkte (mit der Behauptung, daß man dem Ende nun schon gefährlich nahe sei, ha ha) hat mich doch unangenehm überrascht. Über wie viele Ausgaben wollt Ihr das Cluebook eigentlich noch verteilen? Da "Eye of the Beholder" kein sehr schweres Spiel ist, dürften mittlerweile auch die schlechtesten Spieler (und ich bin eine schlechte Spielerin, denn ich hatte noch keinerlei Rollenspielerfahrung) mit Hilfe der Karten das Ziel erreicht haben, so daß ich vermute, daß kaum jemand am restlichen Cluebook Interesse hat. (Höchstens, um sich — wie ich — darüber zu ärgern...) Daher: Es wäre angebracht, Lösungen auf maximal drei Ausgaben zu beschränken, auch wenn dabei der Umfang vielleicht etwas gekürzt werden muß.

Und noch ein Wort zum Ende des Spieles: Ich finde es von den Entwicklern ziemlich unverschämt, bei einem graphisch so guten Spiel einen derart schlechten Abspann zu bieten. Noch etwas (lächerlicher) Text — und man wird aus dem Spiel geworfen und findet sich auf der Betriebssystem-Ebene wieder. Ich habe bestimmt eine Minute auf den schwarzen Monitor gestarrt und konnte die Frechheit nicht fassen. Bei all der Mühe, die ich hatte, den liebevollen Wiederbelebungen meiner Charaktere, dem Entsetzen, wenn mein Lieblingscharakter wieder einmal bewußtlos aus der Schlacht getragen werden mußte, usw.... Da wäre eine grafische Ehrung durchaus angebracht gewesen.

Jutta Beilmann, Langenlonsheim

Sinn und Zweck der Clue-Books ist es eigentlich nicht, Euch nur eine Lösungshilfe zu geben, sondern Euch auch eine Menge Geld zu sparen. Denn die Originalbücher kosten zwischen 20 und 35 Mark. Bei der Übersetzung halten wir uns normalerweise immer eng an das Original — sprich an die Reihenfolge der Seiten im Clue-Book. Hier haben wir allerdings eine Ausnahme gemacht und zuerst die äußerst nützlichen Karten abgedruckt (hielten wir für wichtiger als die trockenen Beschreibungen der einzelnen Räume). Obwohl "Eye of the Beholder" eigentlich kein sehr schweres Spiel ist, hatte das Hilfsbüchlein einen Umfang von rund 70 Seiten. Aus diesem Grund dauert es etwas länger, die angesprochenen Level-Beschreibungen kommen noch. Allerdings dürftest Du Probleme haben, den sechsten Level zu lösen, wenn Du schon bei dem Beholder bist. Denn ärgerlicherweise kommt man aus diesem Abschnitt des Dungeons nicht wieder heraus (Es sei denn, Du hast noch einen älteren Reserve-Spielstand). Das mit dem nicht vorhandenen Abspann stand übrigens bei uns im Test — außerdem haben wir dieses Manko neben einigen weiteren Kleinigkeiten bei SSI angesprochen. Beim zweiten Teil des Spiels (Test in dieser Ausgabe) wird ein entsprechender Abspann das Finale versüßen.

Ach ja, ob wir die Cluebooks auf drei Ausgaben beschränken und so nur Auszüge drucken, hängt im wesentlichen von Euch ab. Schreibt uns doch einfach, was Ihr davon haltet. *mh*



Der Durch-Blicker (Tobias Brunner, Esslingen)

Trekkie

Vielen Dank für den Star-Trek-Report in der *POWER PLAY* 11/91. Da ich ein großer Star-Trek-Fan (oder auch "Trekkie", was die offizielle Bezeichnung dafür ist) bin, fand ich es wirklich toll, daß endlich mal etwas über mein liebstes Hobby in der *POWER PLAY* stand. Leider waren aber einige kleine Fehler in dem ansonsten tollen Bericht, die ich nun korrigieren möchte.

1. Die beiden erwähnten Pilotfilme konnten beim Publikum gar nicht gut ankommen. Der erste, "The Cage", ist nämlich damals gar nicht ausgestrahlt worden (erst am 24. 12. 1988 wurde er auf Drängen der Fans gesendet). Und der zweite Pilotfilm "Where No Man Has Gone Before" wurde erst als offiziell dritte Folge übertragen.

2. Spock besitzt keinen unaussprechlichen Vornamen. Vulkanier haben nämlich nur einen Namen. Spocks Behauptung in einer der Folgen, er hätte einen unaussprechlichen Vornamen beruht auf einem Übersetzungsfehler.

3. Das grüne Blut der Vulkanier ist keine Legende, sondern Tatsache. Schließlich konnte Spock in der Episode "Obsession" ("Tödliche Wolken") die rote-Blutkörperchen-vernichtende Wolke nur aufgrund der Tatsache aufhalten, daß sein Blut nicht auf Eisen, sondern auf Kupfer basiert, und die Wolke dieses grüne Blut nicht verarbeiten konnte.

4. Ein Vulkanier namens Xon ist natürlich absoluter Unsinn. Vulkanische Männernamen sind immer fünf Buchstaben lang, beginnen mit "S" und enden auf "K". Beispiele: Spock, Surak, Sarek, Sybok, Sonak. Vulkanische Frauennamen beginnen immer mit "T", gefolgt von einem weiteren Konsonanten.

5. Der erste Star-Trek-Kinofilm hieß nicht "Star Trek — The Movie", sondern "Star Trek — The Motion Picture".

6."The Next Generation" (TNG) spielt nicht 50, sondern 78 Jahre nach der alten Serie.

7. Im deutschen Fernsehen wurden bislang nicht die ersten drei, sondern nur die ersten eineinhalb Seasons von TNG gezeigt.

Trotz dieser kleinen Fehler in dem Artikel fand ich es toll, daß er gebracht wurde. Markus Kuhnen, Essen

Zunächst einmal muß ich Euch wegen des Star-Trek-Berichtes loben, in welchem einige interessante und mir noch unbekannte Hintergrundstories zu erfahren waren.

An einigen Stellen bin ich aber nicht ganz Eurer Meinung:

1. Ihr schreibt, daß die ersten drei Staffeln (Seasons) von "The Next Generation" bereits im deutschen Fernsehen zu sehen waren. In Wirklichkeit hat aber das ZDF die Ausstrahlung von "The Next Generation" (TNG) wegen zu geringer Einschaltquoten vorerst eingestellt. Meiner Meinung lag dies daran, daß der gleiche Fehler wie bei NBC begangen wurde: TNG wurde, da Science-fiction, als Kindersendung eingestuft und somit zu — für die wahre Zielgruppe — ungeeigneten Terminen (erst Freitag, dann Samstag im Vorabendprogramm) gesendet. Daß TNG (wie auch Star Trek) zwar auch für Jüngere geeignet, aber eigentlich auf ein doch älteres Publikum abzielt, sieht man daran, daß hier zum Nachdenken über "Probleme unserer Zeit" angeregt wird.

2. Ihr stellt den fünften Kinofilm "The Final Frontier" als den schlechtesten dar, nach meiner Meinung (aber auch der aller mir bekannten Star-Trek-Fans) ist der erste "Star Trek — The Motion Picture" noch schlimmer. Zwar sind die Spezialeffekte in Nr. 1 besser als in Nr. 5, aber in Nr. 1 kommen so viele langatmige Szenen

vor, daß dieser Film bei vielen Zuschauern Ermüdungserscheinungen hervorruft (unter Fans wurde er in "The Slow Motion Picture" umgetauft).

3. Nicht nur im Heyne-Verlag erscheinen ST-Romane, sondern auch bei vielen anderen (Goldmann, Pabel, Bastei..., teilweise kommt es sogar zu Überschneidungen). Goldmann fliegt allerdings immer noch mit Solstatt mit Warpantrieb. Im Heyne-Verlag ist ein Buch "Das Star-Trek-Universum" von Ralph Sander erschienen, in welchem viele interessante Hintergründe zu den Serien und Kinofilmen erwähnt werden.

Es ist ein Star-Trek-Rollenspiel-Set erschienen, allerdings nur in Englisch, da aus den USA importiert. (Damit keine Mißverständnisse entstehen: Es ist kein Computerspiel, sondern geht in Richtung "Schwarzes Auge" oder ähnliches.)

M. Budde, Mönchengladbach

Euren Schwerpunkt in der Ausgabe 11/91 fand ich sehr gelungen. Er gibt einem Star-Trek-Fan endlich genauere Hintergrundinformationen zum Entstehen der Serie und der Filme. Super! Wie aus Eurem Bericht hervorgeht, wurde Enterprise bei der Betreuung von den Softwarefirmen mehr oder weniger stiefmütterlich behandelt. Das wundert mich eigentlich, denn mit "Startrek" könnten eigentlich fast alle Genres abgedeckt werden, seien es nun Rollenspiele, Action, Strategie oder Adventures. Und in einer Kombination aller Genres könnte es *der* Hit werden. Mir selber schweben Ideen vor, die ich, hätte ich die geringste Ahnung vom Programmieren, schon längst in die Tat umgesetzt hätte.

Jürgen Schnauz, Altdorf

Diese Briefe stehen stellvertretend für die mehrerer Star-Trek-Fans. Hier kurz ein paar Antworten und (knirsch) Korrekturen für unseren Artikel:

Pilotfilme: Da sind wir reingefallen auf eine mißverständliche Aussage im Buch "The Best of SF on TV". Die Fans haben fast recht: "The Cage" wurde als verhackstückte Rückblende in zwei "normale" Star-Trek-Folgen eingebaut.

Vulkanier-Namen: Der "Xon" stammt nicht von uns, sondern von Paramount. Über die Namensgebung von Vulkaniern können wir sonst nichts sagen.

Grünes Blut: Ja, Vulkanier haben ja grünes Blut — aber sie haben grünes Blut, **weil** dieser Farbstich in NTSC nach den ersten Folgen erkennbar war (Quelle: David [Trouble with Tribbles] Gerrolds Abhandlungen über Star Trek). Der Satz war im Artikel mißverständlich geschrieben — bitte nochmal lesen! Um es nochmal zu sagen: Vulkanier haben grünes Blut, aber darauf gekommen sind die Autoren erst, als fahlgrüne Spocks über NTSC-Bildschirme huschten!

Filme: Daß ich geschrieben habe, die Klingonen zerstören in "The Search for Spock" die Enterprise, ist weder falsch noch völlig richtig: Natürlich kenne ich den Film, wollte aber nicht langatmig die Handlung erzählen, sondern nur sagen: "Sie ist kaputt" und schließlich sind die Klingonen ja dran schuld.

Next Generation: Wie die 50 Jahre in den Artikel kamen (und nicht korrigiert wurden) konnten wir nicht mehr rekonstruieren. Danke für diese Richtigstellung. Das drei Staffeln zu sehen waren, beruhte auf einer (offensichtlich falschen) Presseinformation des ZDF. Gemeint war wohl, daß drei Staffeln eingekauft wurden. Ab Januar soll's ja weitergehen.

Bücher: Die anderen genannten Verlage haben größtenteils nur ältere Nacherzählungen von Fernsehfolgen im Programm. Die von Paramount genehmigten, neuen Star-Trek-Romane gibt es, soweit wir wissen, in Deutsch nur bei Heyne (und in USA nur bei Pocket Books, einem Label von Simon & Shuster, die wiederum Paramount gehören). *bs*

POWER TIPS

Heft 4/92



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Apidya

Zur vollen Bewaffnung der Kampfbiene verhilft uns Andreas Avanzini aus Basel. Ihr geht durch Drücken der Taste P in den Pausenmodus und drückt dann die Tastenkombination ULRDABBA. Leider hat die Sache einen Haken, der Cheat funktioniert nur einmal.

Baby Jo

Goran Vukelic aus Zuchwil in der Schweiz liefert uns alle Paßwörter:

Level	Paßwort
2	YOUPI
3	GLOUP
4	MUMMY

Wing Commander I + II

Auf vielfachen Wunsch und für alle, die ihn immer noch nicht kennen, hier der ultimative *Wing Commander* Cheat. Er funktioniert sowohl beim ersten, als auch beim zweiten Teil.

Ihr startet das Spiel nicht wie gewohnt mit "WC", bzw. "WC2", sondern mit "WC Origin", bzw. "WC2 Origin". Dabei auf die Groß- und Kleinschreibung achten. Wenn Ihr nun eine Mission fliegt und von Kilrathis angegriffen werdet, müßt Ihr nur Target Lock einschalten (mit "L") und "Alt+Del" drücken. Siehe da, der Gegner löst sich in die Bestandteile auf und man darf weiterfliegen.

Sliding Skill

Yilmaz Atalay aus Gelsenkirchen hat alle Paßwörter zusammengeschoben und an uns weitergeschickt.

Level	Paßwort:
5	Kaffeetasse
10	Senftube
15	Warmes Bier
20	Gummibaum
25	Voller Ascher
30	Leerer Fridge
35	Lame TV
40	Weiter so
45	Müde Finger
50	Stromausfall
55	Volle Platte
60	Colarausch
65	Asmone Rules
70	Tim ist muede
75	Alter Porsche
80	Pappige Pizza
85	Mieser Freezer
90	Hi to Eclipse
95	Konzentration



Sicher könnt Ihr Euch denken, zu welchem Spiel im vergangenen Monat die meisten Lösungsvorschläge in der Redaktion eintrudelten: Die letzten 30 Tage standen ganz im Zeichen von Teerjacken und Klabautermännern. Pirat LeChuck geisterte durch die Räume und im Kollegenkreis ging man auf Schatzsuche. Auch auf die Gefahr hin, daß wir von den Amiga-Besitzern, die noch ein bißchen warten müssen, geteert und gefedert werden, beglücken wir Euch mit der Komplettlösung von *Monkey Island II*. Zahlreiche verzweifelte Hilferufe von gestrandeten MS-DOS-Piraten zeugen von der hohen Rätseldichte der Fortsetzung. Hilfe tut also Not.

Liebe Amiga-Besitzer! Wenn Ihr Euch den Spaß an *Monkey Island II* nicht verderben wollt, dann nehmt die Seiten raus und gebt sie bei einer Vertrauensperson in Verwahrung. So ist sichergestellt, daß Euer Piratenleben auch in Zukunft spannend und rätselhaft bleibt. Einen feucht-fröhlichen Monat wünscht

Volker



Monkey Island II Le Chuck's Revenge

Elmar Philippi aus Essen hat es geschafft. Als Freibeuter der Meere hat er alle Rätselklippen geschickt umschifft. Seine Flaschenpost erreichte uns als erste. Hier seine Erlebnisse auf hoher See.

Teil 1: The Largo Embargo

Die Geschichte beginnt auf Scabb Island. Kaum angekommen, begegnet Guybrush dem Schrecken der Insel, Largo, der ihm seinen gesamten Besitz abnimmt. Guybrush nimmt sich vor, diesem Widerling das Handwerk zu legen und erkundet zunächst die Insel.

Am Ortseingang von Woodtick findet er eine Schaufel. Im Ort geht er zuerst zum Kartographen Wally und nimmt dessen Monokel und ein Stück Papier. Nun geht er zu den drei Piraten bei der Reinigung und findet einen Eimer. Von dem Piraten mit dem Holzbein bekommt man ein Goldstück und erhält den Auftrag, Holzpolitur zu kaufen. Neben der Bar entdeckt man ein offenes Fenster, durch das man in die Küche gelangt. Dort stiehlt man das Messer, begibt sich anschließend in das Hotel und befreit mit dem Messer den Alligator. Aus dem Freßnapf nimmt man den Käse und in Largos Hotelzimmer Largos Perücke. Vom Wirt der Bar erfährt man einiges über Largo, der auch in der Bar erscheint und zum Entsetzen des Wirtes seinen Drink gegen die Wand spuckt. Guybrush wischt den grünen Schleim mit dem Papier ab. Beim Verlassen des Ortes kauft man beim Schreiner die Politur. Auf dem Weg zum Strand entdeckt man einen handlichen Stock.

Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Sumpf, füllt dort einen Eimer mit Schlamm und rudert im Sarg zur Voodoo-Hexe Mojo. Von ihr erfährt er die Zutaten, die zur Herstellung einer Voodoo-Puppe für den fiesen Largo benötigt werden. Im Regal findet er außerdem ein Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Beim Versuch, dieses Glas zu nehmen, erfährt er von Mojo, daß noch Asche und ein Buch mit Voodoo-Rezepten benötigt werden. Bevor man wieder zurückrudert, um die Zutaten zu besorgen, läßt man noch das Seil neben dem gruselig schönen Totenkopf mitgehen.

Der nächste Weg führt zum Friedhof, wo man das Grab von Largos Großvater aushebt und einen Knochen findet. Guybrush geht wieder in den Ort zurück, stellt in Largos Hotelzimmer den Eimer auf die Tür und versteckt sich hinter der spanischen Wand. Als Largo kurz darauf das Zimmer betritt, ergießt sich der ganze Schlamm über ihn und er muß sich in die Reinigung begeben. Guybrush verläßt sein Versteck und folgt ihm dorthin. Dort poliert er zunächst das Holzbein des Piraten und fängt anschließend dessen Ratte. Dazu bastelt er aus Box, Stock, Seil und Käse eine Falle.

Mit der Ratte steigt Guybrush wieder in das Fenster der Küche ein und wirft den Nager in die Suppe. Das Stellenangebot am Eingang der Bar bringt ihn auf die Idee, sich als Koch zu bewerben. Der Wirt gibt ihm einen Vorschuß von 420 Goldstücken und schickt ihn in die Küche. Guybrush verläßt jedoch seinen Arbeitsplatz durch das Fenster und findet an Largos Zimmertür den Reinigungscoupon. Mit dem Coupon geht er zur Reinigung und erhält dafür Largos blütenweißen BH. Aus Perücke, Spucke, BH und Knochen stellt Madame Mojo nun die Voodoo-Puppe her.

Mit Puppe und Nadeln bewaffnet, trifft Guybrush im Hotelzimmer auf Largo und vertreibt ihn durch wiederholtes Stechen der Puppe von der Insel. Nachdem Guybrush Scabb Island von diesem Bösewicht befreit hat, macht er sich auf die Suche nach dem sagenhaften Big Whoop. Dazu chartert er Captain Dread's Schiff und gibt ihm als Ersatz für den verlorenen Talisman das Monokel.

Teil 2: Four Map Pieces

Auf dem Schiff findet Threepwood eine leere Vogelfuttertüte und vom Captain erhält er eine Landkarte. Die Reise geht zunächst nach Booty Island. Im Antiquitätenladen kauft er

eine Säge, ein Schiffshorn und das Schild, das vor dem Papagei warnt. An den Nagel, an dem das Schild hängt, hängt Guybrush die Vogeltüte und kann daraufhin auch den Spiegel kaufen. Im Bestattungsinstitut trifft er einen alten Bekannten, Stan, der ihm verschiedene Särge vorführt und ihm bei Verlassen des Ladens ein Taschentuch schenkt.

Die Reise führt anschließend nach Phatt Island, wo Guybrush aber unglücklicherweise steckbrieflich gesucht und daher sofort nach seiner Ankunft festgenommen wird. In seiner Zelle findet er unter der Matratze einen Stock, mit dem er an einen Knochen in der Zelle nebenan kommt. Diesen Knochen gibt er dem Hund und erhält so den Zellenschlüssel. Bevor er endgültig das Gefängnis verläßt, nimmt er noch die beiden Umschläge aus dem Regal.

Nun sucht er die Bücherei auf, läßt sich einen Mitgliedsausweis ausstellen und leiht folgende Bücher aus:

— Recipes Voodoo "The Joy of Hex"

— Disaster, "Great Shipwrecks of Our Country"

Am Eingang zur Bibliothek nimmt er noch die Linse aus dem Leuchtturmmodell.

Dann geht man zum Glücksrad und beobachtet das Spiel. Nach dem Spiel folgt man dem Gewinner und sieht, wie ihm die Gewinnzahlen mitgeteilt werden. Nachdem er wieder verschwunden ist, geht man selbst zur Tür und fragt nach der nächsten Gewinnzahl, die einem nach Eingabe des richtigen Codes auch mitgeteilt wird (zwischenspeichern!). Nun geht man wieder zum Glücksrad, setzt auf diese Zahl und wählt als Gewinn die Einladung zur Mardi Gras Party.

Guybrush macht sich nun auf den Weg zum Haus von Gouverneur Phatt und gelangt, nachdem er die Wache abgelenkt hat, in dessen Schlafzimmer. Auf dem Bett entdeckt er ein Buch mit Piratensprüchen, das er gegen das Buch "Great Shipwrecks of Our Country" austauscht, wobei er sich jedoch die in diesem Buch angegebenen Koordinaten merkt.

Die Reise führt uns nun wieder zurück nach Scabb Island, wo Guybrush dem Piraten an der Reinigung das Holzbein absägt. In aller Ruhe kann er jetzt Hammer und Nägel aus der Schreinerei entwenden. In der Bar steckt er die Banane auf das Metronom und kann dann den klavierspielenden Affen mitnehmen. Nach Vorzeigen des Bibliotheksausweises bestellt er einen gelben und einen blauen Drink (gelb + blau = grün) und erhält außerdem einen Strohhalm.

Unser nächstes Reiseziel ist wieder Booty Island, wo Guybrush im Kostümverleih nach Vorzeigen seiner Einladung ein schickes Kleid erhält. Von Captain Kate Capsize bekommt er ein Flugblatt und geht weiter ins Bestattungsinstitut. Dort gelingt es Guybrush, Stan zum Probeliegen in einem Sarg zu überreden, den Sarg zu vernageln und den Kryptaschlüssel zu nehmen.

Weiter geht's zum Spuckwettbewerb. Hier lenkt Guybrush zuerst den Spitmaster ab, indem er kräftig ins Schiffshorn bläst, vertauscht die Fähnchen und nimmt mit dem Strohhalm einen Schluck von dem grünen Drink. Seiner Teilnahme am Wettbewerb steht nun nichts mehr im Wege. Nach einigen Versuchen belegt er tatsächlich den ersten Platz und erhält als Siegesprämie eine Plakette, die er im Antiquitätengeschäft für 6000 Goldstücke verkauft.

Jetzt macht Guybrush sich auf den Weg zu Elaines Mardi Gras Party. Bevor er zum Haus durchgelassen wird, muß er an der Sperre seine Einladung und das Kostüm vorzeigen. Guybrush betritt das Haus durch den Haupteingang, nimmt das Kartenstück von der Wandtafel und spricht beim Verlassen des Hauses mit dem Gärtner. Dieser bringt ihn umgehend zu Elaine, die ihm das Kartenstück wieder abnimmt. Nachdem Guybrush einige dumme Annäherungsversuche unternommen hat, wirft Elaine das Kartenstück vor Wut aus dem Fenster und verläßt den Raum. Guybrush nimmt das Ruder von der Wand und macht sich auf die Suche nach dem Kartenstück. Er findet es vor dem Haus, aber als er sich danach bücken will, wird es vom Wind zu den Klippen geweht. Guybrush nimmt den Hund mit und geht zur Hinterseite des Hauses. Dort rappelt er kräftig an den Mülltonnen. Durch den Krach wird der Koch aus der Küche gelockt und jagt Guybrush um das Haus. In einem unbeobachteten Moment kann er die Küche betreten und einen Fisch klauen.

Nun machen wir erneut einen Abstecher nach Phatt Island. Dort angekommen, klebt Guybrush das Flugblatt von Captain Kate auf einen Steckbrief, worauf diese kurze Zeit später verhaftet wird. Er geht weiter zum Fischer, dem er den gestohlenen Fisch gibt und erhält dafür die Angel.

Zurück auf Booty Island macht er sich auf den Weg zu den Klippen und versucht, mit einer Angel das Kartenstück zu fangen. Leider kommt gerade in diesem Augenblick eine Möwe vorbei, die mitsamt der Karte zum Big Tree fliegt. Guybrush geht hinterher und versucht mit Planke und Ruder den Baum zu besteigen. Dann bricht das Ruder durch und er verliert das Bewußtsein. Nach einem seltsamen Traum erwacht er und fährt zurück nach Scabb Island.

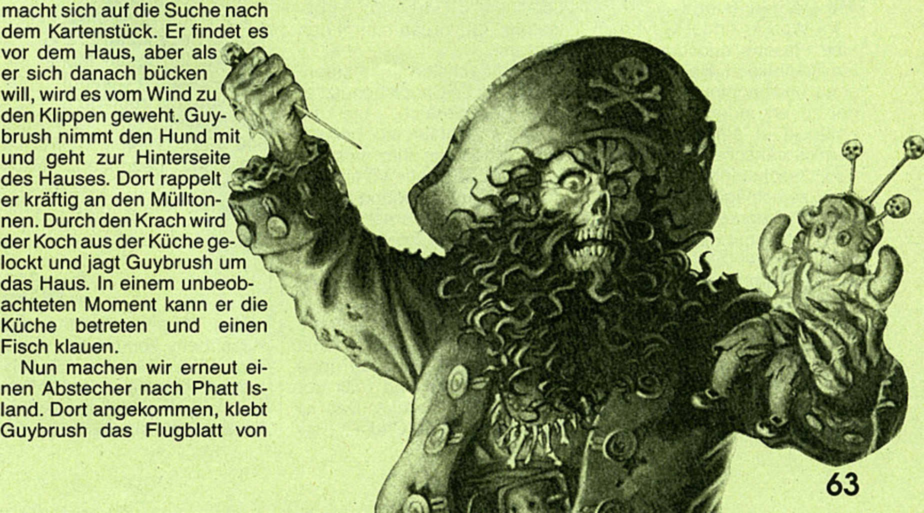
Dort läßt er vom Schreiner das Ruder reparieren und geht weiter zum Friedhof. Mit Stan's Schlüssel öffnet er die Krypta, liest die Sprüche auf den Särgen und vergleicht sie mit denen in dem Buch "Famous Pirate Quotations". Dann öffnet er den Sarg von Rap Scallion, nimmt etwas von der Asche und geht damit zu Mojo, der Voodoo-Hexe. Im Vorraum nimmt er das Glas mit der Aufschrift "Ash-2-Life". Mojo gibt er die Asche und das Buch mit den Voodoo-Rezepten und erhält ein spezielles "Ash-2-Life"-Pulver. Dieses Pulver schüttet Guybrush in den Sarg von Rap Scallion, der ihm daraufhin den Schlüssel zum Leuchtturm gibt und ihn bittet, das Gas abzustellen. Nachdem Guybrush die Bitte erfüllt hat, erhält er zum Dank ein heißersehntes Kartenstück.

Guybrush fährt abermals nach Booty Island und geht zum Big Tree. Mit der Planke und dem reparierten Ruder kann er den Baum besteigen. In einer Baumhütte findet er die Möwe auf einem Stapel Papier. Nun läßt er den Hund frei, der das verlorene Kartenstück aus dem Haufen heraussucht. Aus einer anderen Baumhütte entdeckt Guybrush außerdem ein Teleskop.

Und wieder geht's nach Phatt Island. Im Gefängnis nimmt Guybrush den Umschlag mit dem Rum und befreit Captain Kate. Anschließend geht er zur Pumpe oberhalb des Wasserfalls und benutzt den Affen, um die Pumpe abzustellen. Durch die Höhle im trockengelegten Flußbett erreicht er dann das Cottage und wird nach Betreten des Hauses vom Hausherrn zu einem Trinkwettbewerb überredet. In einem unbeobachteten Moment kippt Guybrush den angebotenen Drink in den Baum und füllt statt dessen den eigenen Grog in die Tasse. Kurz darauf fällt der Hausherr nach Genuß eines Drinks vom Hocker. Nun befestigt Guybrush den Spiegel im Rahmen, öffnet die Fensterläden und legt das Teleskop auf die Statue vor dem Haus. Ein Lichtreflex zeigt auf einen losen Stein in der Wand, der durch Drücken die Falltür in den Keller öffnet, wo man ein weiteres Kartenstück findet.

Auf Booty Island chartert Guybrush Captain Kate's Schiff und taucht an der im Buch "Great Shipwrecks of Our Country" angegebenen Stelle. Auf dem Schiffswrack findet er einen Affenkopf, den er natürlich mitnimmt, dann läßt er sich mit dem Anker wieder hochziehen. Auf Booty Island tauscht man den Affenkopf im Geschäft gegen das vierte Kartenstück.

Nachdem man nun alle Kartenstücke gefunden hat, fährt



man zurück nach Scabb Island und gibt dem Kartographen alle Kartenstücke und die Linse. Von Wally wird Guybrush zur Voodoo-Hexe geschickt, um einen Liebestrank zu besorgen. Nachdem er von Mojo eine Tüte mit Streichhölzern und eine Liebesbombe erhalten hat, macht er sich auf den Rückweg zu Wally und stellt dort mit Entsetzen fest, daß dieser von Le Chuck entführt worden ist. Am Rande des Sumpfes findet Guybrush eine an Le Chuck adressierte Kiste und steigt hinein.

Teil 3: Le Chuck's Fortress

Die Kiste wird zu Le Chuck's Burg transportiert. Durch den vorderen Tunnel gelangt Guybrush in Le Chuck's Gefängnis und findet dort Wally, der ihn auffordert, den Zellenschlüssel aus Le Chuck's Büro zu besorgen. Guybrush verläßt das Gefängnis und steht wieder vor dem Schilderwald. Er betritt nun den hinteren Teil des Tunnels und sucht sich durch die Knochen-Geheimtüren den Weg zum Büro (nachdem man eine Tür gefunden hat, die nicht wieder zum Schilderwald führt, muß man immer durch die Tür gehen, durch die man gekommen ist!). Im Büro findet er den Schlüssel, wird aber von Le Chuck überrascht und landet neben Wally im Knast. Zur Befreiung nutzt er nun seine Spuckfähigkeiten. Dazu nimmt er wieder einen Schluck von dem grünen Drink und spuckt auf das Schild rechts im Bild. Auf diese Weise wird die Kerze gelöscht und Wally und Guybrush können entkommen. Beide finden sich in einer dunklen Kammer wieder, die sich nach Anzünden eines Streichholzes als Dynamitlager entpuppt. Durch die folgende Explosion wird Guybrush auf eine Insel namens Dinky Island katapultiert.

Teil 4: Dinky Island

Im Wasser findet Guybrush eine Flasche und am Strand ein Brecheisen. Beides nimmt er mit und beginnt den Dschungel zu erkunden. Im Westen entdeckt er einen Baum, an dem eine Tasche hängt. Um an den Tascheninhalt zu kommen, zerschlägt er die Flasche mit dem Brecheisen und schlitzt die Tasche mit der zerbrochenen Flasche auf. Zum Vorschein kommt ein Paket Instant-Kräcker. Guybrush geht zurück zum Strand, nimmt das Martiniglas und füllt es mit Wasser. Dann entsalzt er das Wasser in der Entsalzungsmaschine, schüttet es in die Kräkker-Packung und erhält so zwei Kräcker. Einen weiteren Kräcker findet er nach dem Öffnen des Fasses. Mit den drei Kräckern füttert er den Papagei und erfährt so, an welcher Stelle der Schatz vergraben ist. Guybrush macht sich auf den Weg zu dieser Stelle und findet unterwegs eine mit Seilen verschnürte Kiste. Nachdem er das Seil gelöst und die Kiste mit dem Brecheisen geöffnet hat, entdeckt er darin Dynamit. An der vom Papagei angegebenen Stelle, beginnt Guybrush zunächst zu graben, sprengt dann das Loch und findet sich in einer Höhle mit zwei Pfeilern wieder: auf dem einen Pfeiler er — auf dem anderen der Schatz. Um an den anderen Pfeiler zu gelangen, bindet er das Brecheisen an das Seil und befestigt beides an den rostigen Haken über ihm. Leider bricht der Pfeiler zusammen und Guybrush stürzt in den Keller.

Im Keller schaltet er das Licht an und steht zu seinem Entsetzen Le Chuck gegenüber. In den Schatztrümmern findet Guybrush ein Ticket. Nun versucht er ebenfalls eine Voodoo-Puppe herzustellen und sucht nach den Zutaten.

Zunächst geht er in den Sanitätsraum (ganz rechts), wo er einen Totenkopf und in der Schublade eine Spritze findet. Im Lagerraum entdeckt er in den Kisten eine Puppe und eine Flasche Rootbeer. Im nächsten Raum benutzt er die Münzrückgabe am Grogautomaten, dabei fällt eine Münze zu Boden. Als Le Chuck den Raum betritt und sich nach der Münze bückt, klaut Guybrush ihm die Unterhose. Dann geht er zum Aufzug. In dem Moment, in dem auch Le Chuck den Aufzug betritt, betätigt Guybrush den Hebel (ggf. mehrmals versuchen). Die Aufzugtüren schließen sich und Le Chuck's Bart wird eingeklemmt. Guybrush nimmt den Bart mit.

Beim nächsten Zusammentreffen mit Le Chuck benutzt er das Taschentuch, um Le Chuck's Schleim zu bekommen. Nachdem ihm dies gelungen ist, sind alle Voraussetzungen für eine Voodoo-Puppe vorhanden. Guybrush steckt die Puppe, den Totenkopf, das Taschentuch, den Bart und die Unterhose in eine Tüte und erhält so die Voodoo-Puppe.

Beim erneuten Zusammentreffen mit Le Chuck benutzt Guybrush die Voodoo-Puppe mit der Spritze und reißt der Puppe ein Bein aus. Das ist das Ende von Le Chuck. *vw*



Ihr wollt gute Tips zu kniffligen Spielen? Ihr wollt Euch ein nicht zu knappes Taschengeld verdienen? Kein Problem, auf den grünen Seiten dürft Ihr Euch austoben.

Hier noch einmal in aller Ausführlichkeit die Mitmachbedingungen für die Power-Tips: Grundsätzlich ist zu sagen, daß die Tips immer nur so gut sind, wie Eure Einsendungen. Auch verrückte und ungewöhnliche Ideen sind uns deshalb willkommen. Kramt also ruhig in Euren tiefsten Schubladen — das eine oder andere Schätzchen ist sicher zu finden. Das muß um Gottes willen nicht immer eine zwanzigseitige Lösung sein, in der die Barthaare jedes einzelnen Trolls gezählt werden. Bei uns hat jeder gehaltvolle Tip Chancen. Schnucklige Cheats, Paßwörter und kleine Tips sind ebenfalls Anwärter auf eine saftige Belohnung.

Zum nicht ganz unwichtigen Thema Bezahlung: Grundsätzlich werden jeden Monat ein Video- und ein Computerspieletip von uns zum Tip des Monats gewählt und mit jeweils **500 Mark** belohnt. Auch hier gilt ganz besonders: Nicht Masse, sondern Klasse entscheidet. Alle anderen veröffentlichten Tips werden, je nach spielerischem Gehalt, mit bis zu 500 Mark entlohnt. Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall, bei den Power-Tips mitzumachen.

Möchtet Ihr nicht auf die Früchte Eurer harten Arbeit verzichten, dann reicht eine kleine Notiz auf Eurem Brief. Eure Unterlagen werden dann zurückgeschickt.

Karten und hübsche Zeichnungen beleben Eure Tips ungemein. Wollt Ihr also künstlerisch tätig werden, müßt Ihr ein paar Spielregeln beachten. Ihr glaubt nicht, was für Kunstwerke bei uns auf dem Schreibtisch landen. Leider können sie nur in schwarzweiß bei uns abgedruckt werden. Farbige Zeichnungen sind also überflüssig. Benutzt bitte einen Tusche- oder dünnen Filzstift. Ein Bleistift ist und bleibt ungeeignet! Am liebsten sind uns ausgedruckte Karten.

So, genug der Theorie. Ab vor den Computer. Bis zum nächsten Monat wünsche ich Euch viel Spaß. *vw*

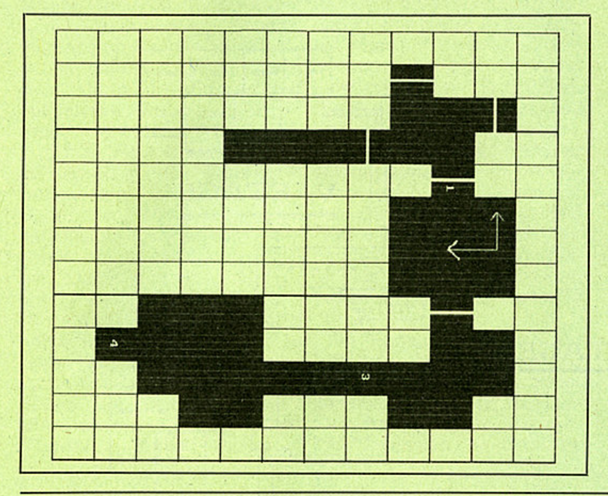
Switchblade

Von Dominik Steffan aus Hirschberg kommt ein prima Trick, der so manchem *Switchblade-II*-Kämpfer aus der Bredouille helfen wird. Ihr gebt im Titelbild einfach LEVEL ein und kann anschließend mit einer Zahl von 2 bis 6 die Level anwählen.

Gebt Ihr CHROME ein, dann kommt man in ein gleichnamiges Spiel mit 20 Levels.

Eye of the Beholder

Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es immer noch vereinzelt Helden geben, die mit dem vieläugigen Obermotz ihre liebe Not haben. Michael Frummet aus Mintraching erläutert ganz genau, wie man das Kerlchen elegant in den Monsterhimmel schickt.



Möglichkeit 1:
Dazu benötigt Ihr den "Wand of Silvas", den Ihr von den Zwergen in Level 5 bekommt, wenn Ihr den Prinzen in Level 11 befreit. Ihr schlagt mit dem Stab so lange auf den Beholder ein, bis er sich zurückzieht. Treibt ihn bis zur Position 4 auf der Karte. Dort wird der Beholder von seiner eigenen Falle getötet. Vorsicht, wenn Ihr über die Position 3 lauft. Dort wird ein Feuerball ausgelöst.

Möglichkeit 2:
Ihr wartet an Position 1 unter der Tür bis der Beholder zwei Felder entfernt von Euch steht, dann geht Ihr einen Schritt vor und schlagt mit Euren Waffen auf ihn ein. Zieht Euch nach ca. zwei Schlägen wieder auf Position 1 zurück, denn jetzt beginnt der Beholder zu zaubern. Auf Position 1 ist ein praktisches Sperrfeld, das keine Magie durchläßt. Mit etwas Geduld ist der Obermotz nun kein Problem mehr.

The Crypt

Karl Hangl aus Haid/Ansfelden hat Incentives 3-D-Abenteuer für uns gelöst.

Wir befinden uns zunächst in der "Crypt". Die Tür ist versperrt. Den passenden Schlüssel finden wir in der Kiste. Wir nehmen den Schlüssel und schließen den Kistendeckel! Dann öffnen wir den Sarg, eine Maus (Geist) erscheint, die wir sofort erledigen.

Vor der "Crypt" gelangen wir in den "Crypt Corridor". Wir sehen mehrere Türen, gehen geradeaus zur schwarzen Tür und gelangen in den Raum "Tantalus".

Im "Tantalus" öffnen wir den Sarg und erledigen wiederum die erscheinende Maus. Dann schieben wir den Steinquader in die linke Wand hinein. Wir verlassen "Tantalus" und gehen nach rechts weiter zur schwarzen Tür in den Raum "Last Treasure".

Im "Last Treasure" steht eine versperrte Kiste, der Schlüssel dazu fehlt noch. Über dem rechten Kasten hängt an der Wand ein Schlüssel. Wir steigen auf die zwei Steinquader und holen ihn. Dann schieben wir beide Quader in die Wand hinein, gehen zurück in den Raum "Tantalus" und holen uns das Käsestück vom Regalbrett, in dem wir wieder auf die zwei Quader steigen.

Wir gehen nun von diesem Raum nach rechts zur Tür in der schmalen Seitenwand zum "Belenus". Der Schlüssel vom "Last Treasure" sperrt das Türschloß. In der Raummitte nehmen wir den Edelstein vom Steinquader und gehen durch die gegenüberliegende Tür in den Raum "Pothole". Im "Pothole" steht vor der gegenüber-

liegenden Tür ein großer Stein. Wir versuchen, ihn nach rechts zu schieben, sind aber zu schwach. Wir gehen zurück in die "Crypt" und öffnen die Schatzkiste, wo wir nun ein Käsestück finden. Die Kiste wieder schließen und zurück zum "Pothole". Sind wir zum Steinschieben immer noch zu schwach, wiederholen wir diese Prozedur, bis wir die erforderliche Stärke besitzen. Durch die nun offene Tür gehen wir in das Stiegenhaus "The Step" und sammeln vor den dortigen Türen soviel Käsestücke auf, bis wir die Stärke von "Hercules" besitzen. Nicht das Käsestück der V. Etage nehmen, es ist verdorben!

Dann gehen wir ins "Belenus" und durch die dortige linke Tür in den "Lift Shaft". Am Ende vom "Lift Shaft" schieben wir den Stein nach hinten zur Wand.

Wir gehen zurück zum "Crypt Corridor" und zur ersten rechten Tür. Im Raum "The Mousetrap" nehmen wir den Käse vom Tisch. Dadurch werden der Tisch und der Sessel zu sich drehenden Geistern, die wir durch Steinwürfe erledigen. Damit sind wir nun mit dem VI. Untergeschoß vorläufig fertig.

Zurück zum "The Step" und auf ins V. Untergeschoß. Die Tür in der rechten Wand führt uns zum "Gernunnos". Wir öffnen die Holzklappe an der Wand gegenüber. Ein Geist (Sessel) greift uns an, wir schießen ihn ab. Dann nehmen wir den Edelstein und das Käsestück. Die schwarze Tür in der rechten Wand führt uns nur ins "Pothole" (Sackgasse= Absturzgefahr). Deshalb nicht durch diese Tür gehen. Wir kriechen nun durch die kleine Öffnung der gegenüberliegenden Wand in den "Tunnel".

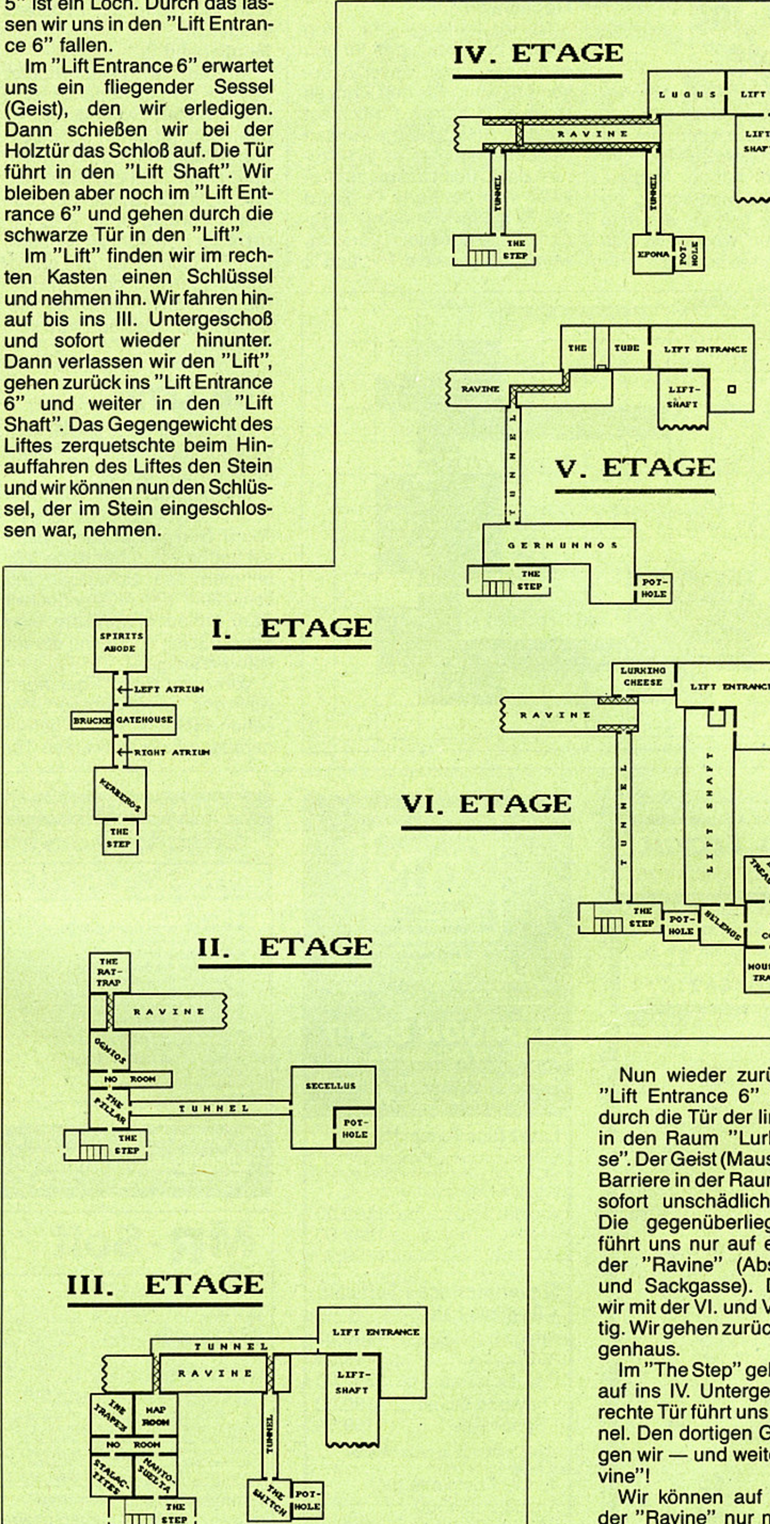
Im "Tunnel" kommt uns am Boden eine Maus entgegen, die wir beseitigen. Der "Tunnel" führt uns in die "Ravine". Wir gehen auf dem dortigen Steig vorsichtig zum Raum "The Tube".

In "The Tube" steigen wir auf den Raumteiler und laufen zur linken Wand, kriechen durch den dortigen schmalen Spalt in den Raumteiler, wo wir den Geist (Käsestück) erledigen. Dann verlassen wir "The Tube" durch die gegenüberliegende Tür und kommen ins "Lift Entrance 5".

Im "Lift Entrance 5" führt die rechte Wandtür zum "Lift Shaft. Nicht hineingehen, da der Lift ja derzeit im VI. Untergeschoß ist! Im "Lift Entrance 5" ist ein Loch. Durch das lassen wir uns in den "Lift Entrance 6" fallen.

Im "Lift Entrance 6" erwartet uns ein fliegender Sessel (Geist), den wir erledigen. Dann schießen wir bei der Holztür das Schloß auf. Die Tür führt in den "Lift Shaft". Wir bleiben aber noch im "Lift Entrance 6" und gehen durch die schwarze Tür in den "Lift".

Im "Lift" finden wir im rechten Kasten einen Schlüssel und nehmen ihn. Wir fahren hinauf bis ins III. Untergeschoß und sofort wieder hinunter. Dann verlassen wir den "Lift", gehen zurück ins "Lift Entrance 6" und weiter in den "Lift Shaft". Das Gegengewicht des Liftes zerquetschte beim Hinauffahren des Liftes den Stein und wir können nun den Schlüssel, der im Stein eingeschlossen war, nehmen.



Nun wieder zurück in den "Lift Entrance 6" und weiter durch die Tür der linken Wand in den Raum "Lurking Cheese". Der Geist (Maus) hinter der Barriere in der Raummitte wird sofort unschädlich gemacht. Die gegenüberliegende Tür führt uns nur auf einen Steig der "Ravine" (Absturzgefahr und Sackgasse). Damit sind wir mit der VI. und V. Etage fertig. Wir gehen zurück zum Stiegenhaus.

Im "The Step" gehen wir hinauf ins IV. Untergeschoß. Die rechte Tür führt uns in den Tunnel. Den dortigen Geist erledigen wir — und weiter zur "Ravine"!

Wir können auf dem Steig der "Ravine" nur nach rechts und durch die dortige Tür in einen weiteren Tunnel gehen. Ebenfalls die Maus erledigen. Die Tür am Gangende zum

"Epona" ist versperrt. Wir kehren um und gehen zurück ins Stiegenhaus und von diesem zum "Lift" in der VI. Etage. Wir fahren mit dem Lift ins IV. Untergeschoß.

Wir befinden uns im "Lift Entrance 4" und erledigen sofort den fliegenden Sessel. Durch die Tür in der linken Seitenwand gehen wir in den Raum "Lugus".

Im "Lugus" erwartet uns wieder ein Geist (rosa Käsestück). Nachdem wir diesen mit unseren Steinen getroffen haben, nehmen wir den Edelstein. Durch die rückwärtige Tür gehen wir weiter in die "Ravine".

In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig nach rechts und werfen den dort stehenden Quader um. Wir können nun auf diesem Quader zum gegenüberliegenden Steig gehen. Damit sind wir vorläufig auch mit der IV. Etage fertig. Mit dem Lift fahren wir deshalb weiter ins "Lift Entrance 3".

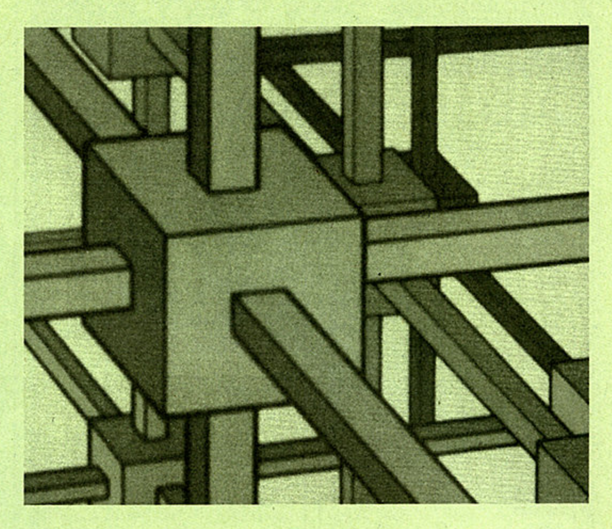
Im "Lift Entrance 3" ist schon wieder ein fliegender Sessel. Die Tür in der Wand führt uns in den "Tunnel". Im "Tunnel" fliegt ein Geist (gelbes Dreieck) herum, den wir abschießen. Die erste Tür der linken Wand führt uns in die "Ravine".

In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig zur gegenüberliegenden Tür und kommen in einen weiteren "Tunnel".

Die Maus im "Tunnel" erledigen wir und gehen weiter zum Raum "The Switch". Wir beseitigen zunächst den Geist (Holzquader) und essen dann den Käse aus dem Regal. Dann legen wir den Hebel an der rechten Wand um. Dadurch wird an der gegenüberliegenden Wand für kurze Zeit eine Tür geöffnet. Durch diese laufen wir schnell und gelangen ins "Pothole".

Im "Pothole" stehen wir auf einem schmalen Brett. Wir gehen nach links und lassen uns das Brett der IV. Etage des "Pothole" herunterfallen. Wir nehmen uns von der Wand hinter uns den Schlüssel. Dann gehen wir durch die Tür in die "Epona".

Im "Epona" finden wir einen Edelstein und auf dem Regal ein Käsestückchen. Wir schießen noch das Schloß der Holztür auf und gelangen in den bereits bekannten Tunnel der IV. Etage. Damit ist die Erforschung der IV. Etage wirklich erledigt.



Nun ins Stiegenhaus und auf in die III. Etage. Bevor wir die linke Tür zum Raum "Nantosuelta" öffnen, gehen wir noch schnell in die II. Etage und holen von der Rückseite der Treppe einen Schlüssel. Dann auf ins "Nantosuelta", dort den fliegenden Holzpflock abschießen und den Edelstein nehmen. Auf dem Regal finden wir wieder ein Stück Käse — dazu auf das Podest, auf dem der Edelstein lag, steigen. Die gegenüberliegende Tür führt

in den "No Room". Im "No Room" gehen wir zur gegenüberliegenden Tür und kommen in den "Map Room".

Im "Map Room" steht ein Modell der Burg von "Castle Master I". Wir gehen zur Mitte der linken Wand und schießen auf den Holzmast des Modells. Ein Geist fliegt los, den wir abschießen. Dann öffnen wir die Holztür an der Rückwand, die Tür ist aber zu hoch, um hinaufsteigen zu können. Die Zugbrücke des Modells funktioniert. Steigt man darauf und schießt durch das kleine Fenster links von der Brücke, katapultiert uns die Brücke durch die Tür der gegenüberliegenden Wand. Dadurch gelangt man auf den Steig der "Ravine". Diesen Bereich haben wir schon erforscht, also lassen wir das mit der Zugbrücke.

Wir gehen vom "Map Room" in den "No Room" zurück und weiter zur gegenüberliegenden rechten Tür. Wir gelangen in den Raum "Stalactites".

Im "Stalactites" erledigen wir den Holzquader (Geist) hinter den Steinquadern in der Raummitte. Nun wieder zurück in den "No Room".

Wir gehen durch die gegenüberliegende Tür in den Raum "The Trapeze". Wir gehen sofort zur rechten Holzwand und erledigen den Geist (Sessel) dahinter. Nun gehen wir nach links, steigen dort über die Holzwand, gehen weiter nach rechts, steigen auf den Sessel und von diesem auf die Trennwand. Auf der Trennwand weiter zum Trapez, weiterkriechen bis zum Holzbrett, wo wir ein Käsestück finden. Umkehren und auf demselben Weg zurück zum Boden. Wir verlassen den Raum.

Im "No Room" öffnen wir noch die Türen zu den Räumen "The Trapeze" und "Stalactites". Diese dienen uns in der II. Etage als Brücke! Damit haben wir die III. Etage zur Gänze erforscht.

Zurück ins Stiegenhaus und hinauf ins II. Untergeschoß. Die linke Tür führt uns ins "The Pillar".

Im "The Pillar" ist hinter dem Steinquader ein fliegender Holzpflock (Geist). Dann schieben wir den Stein vom Boden in der Raummitte zur Seite. Im rechten Eck des Raumes finden wir ein Käsestück. Die Tür in der rechten Wand führt uns in den "Tunnel".

Im "Tunnel" erwartet uns wieder ein fliegendes gelbes Dreieck, das wir abschießen. Der "Tunnel" führt uns ins "Secellus". Im "Secellus" bekommen wir es wieder mit einem fliegenden Sessel zu tun. Dann nehmen wir den Edelstein vom Podest. Von der Rückwand des Raumes nehmen wir den Schlüssel herunter. Die gegenüberliegende Tür führt ins "Pothole" und ist deshalb ohne Bedeutung für uns. Wir gehen zum "The Pillar" zurück.

Im "The Pillar" gehen wir durch die rechte Tür in den "No Room" und lassen uns in die III. Etage fallen.

ACHTUNG: dadurch — und nur an dieser Stelle — gewinnen wir an Stärke. Jeder andere Absturz kostet Kraft! Diese Kraftquelle können wir jederzeit nutzen.

Vom "No Room " gehen wir ins "Stalactites. In diesem Raum können wir nun die zwei Steinquader, die in der Raummitte herunterhängen, nach oben drücken. Wir gehen wieder in das II. Untergeschoß ins "The Pillar".

Im "The Pillar" steigen wir auf die Steinquader und nehmen den Schatz. Dann gehen wir durch die gegenüberliegende Tür in den "No Room". Wir lassen uns nicht hinunterfallen, sondern gehen vorsichtig nach rechts, steigen auf die geöffneten Türen von "The Trapeze" und "Stalactites". Vorsichtig zur gegenüberliegenden Tür gehen und wir gelangen ins "Ogmios".

Im "Ogmios" fliegt links ein Holzstück (Geist). Vom Podest nehmen wir den Edelstein. Die gegenüberliegende Tür führt uns anschließend zur "Ravine".

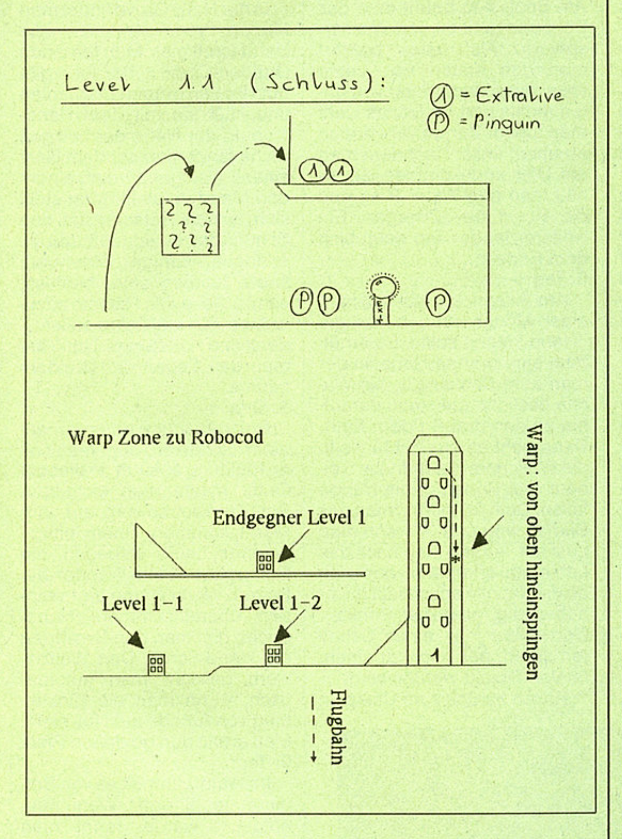
In der "Ravine" gehen wir auf dem Steig zum Raum "The Rat Trap".

In der "Rat Trap" laufen wir zur Rückwand, drehen uns um 90 Grad und erledigen den fliegenden Geist (Holzstück). Vor der Rückwand hängt an einer Schnur ein Schlüssel. Wir gehen in Richtung Tür zur "Ravine" und nehmen den Schlüssel erst dann, wenn wir diesen gerade noch erreichen. Es reißt nämlich die Schnur und von der Decke fällt eine Holzwand herunter. Steht man zu nahe beim Schlüssel, wird man eingesperrt und das Spiel ist verloren. Damit ist die Erforschung der II. Etage abgeschlossen.

Wir gehen im Stiegenhaus in das VI. Untergeschoß hinunter und holen aus dem Raum "Last Treasure" einen Schlüssel und ein Käsestück aus der Schatztruhe. In der nächsten Ausgabe der Power Play servieren wir Euch das Finale des 3-D-Spektakels.

Robocod

Einen Warp für den fischigen Geheimagenten hat Michael Gisiger aus Kaisten entdeckt. Ihr müßt die Geheimflunder nur an die mit Stern gekennzeichnete Stelle manövrieren. Sollte Pond bei seinem Sturz nur für kurze Zeit unsichtbar werden und danach weiter nach unten fallen, dann muß man das Ganze nochmals wiederholen. Dabei die Flugbahn leicht nach links verschieben. Wenn der Warp funktioniert, lauft Ihr zuerst nach links, die Treppe runter, nach rechts, wieder die Treppe runter und dann nach links.



Conquest of the Longbow — Legend of Robin Hood

Die Abenteuer von Robin und seinen Mannen wurden von Felix Bernhard aus Marburg gelöst. Hier sein Erlebnisbericht aus dem Sherwood-Forest.

Die Komplettlösung ist fein säuberlich in die einzelnen Spieltage unterteilt. So könnt Ihr schrittweise die Abenteuer von Robin und seinen Mannen nachvollziehen. Wir wünschen eine fröhliche Jagd.

1. Tag:

Nachdem man aufgestanden ist, nimmt man das Horn von der Wand und das Geld aus der Schale. Dann verläßt man den Raum. Nach dem Gespräch läuft man immer nach Westen, bis man einen Hügel erreicht. Dort wartet man auf Little John. Nachdem dieser wieder gegangen ist, wartet man, bis eine Frau auf dem Pfad erscheint, die von einem Soldaten des Sheriffs bedrängt wird. Runter von dem Weg, Bogen gezogen und Feuer frei.

Robin betätigt automatisch das Horn und seine Leute kommen. Nun benutzt man das Map-Icon und geht zum Camp. Dort angekommen, geht man 2x nach Norden. Dort übt man ein bißchen Bogenschießen. Wenn einem die Lust vergangen ist, geht man zur Witwe und spricht mit ihren drei Söhnen. Dann bricht der erste Abend an…

2. Tag:
Des Nachts träumt man von Marian und erhält einen grünen Diamanten. Am Morgen streunt man durch den Wald, wo man Marian von einem schwarzen Mönch bedroht findet. Ja, ja, so ein Pfeil ist schnell, leise und tödlich. Als Dank erhält man einen Damenschuh (Slipper). Darauf trötet man noch einmal in sein Horn, um Marian auch den anderen vorzustellen. Das war's dann auch schon für den Tag.

3. Tag:
Man läuft als erstes zum Ausguck, wo bald ein Bettler des Weges kommt. Also auf den Pfad und den Mann angesprochen. Für 2 Pence rückt er seine Robe heraus. Nun eilt man zu Cobbler nach Nottingham. Diesem zeigt man den Slipper, dann regnet es auf einmal Informationen. Verläßt Robin die Stadt, ist der Tag auch schon herum.

4. Tag:
Als erstes Wanderziel ist die Holly Grove angesagt. Dort bekommt man von Marian den Auftrag eine "Hand-Scroll" zu besorgen, nachdem man ihr einen Kamm gibt, den man von Cobbler bekommen hat. Daraufhin geht man zum Ausguck, um einen ertappten Wilddieb zu retten. Man reagiert so, wie man es bei der Frau am ersten Tag getan hat — der Longbow löst das Problem umgehend.

5. Tag:
Wenn man die Witwe besucht, erfährt man, daß ihre drei Söhne vom Sheriff festgenommen worden sind. Zunächst können wir hier nicht helfen. Mr. Hood lauert nun beim Ausguck einem schwarzen Mönch auf. Dieser wird mit dem Bogen bedroht, worauf er einem einen fairen Kampf mit dem Quarterstaff anbietet. Wir nehmen an. Die Staff wird einem automatisch von Little John gereicht. Nachdem man den Mönch besiegt (erschlagen) hat, zieht sich Robin automatisch dessen Kleider an. Wohin eilt man als schwarzgewandeter Mönch? Natürlich zur dunklen Mönchsburg! Am Ufer angelangt, benutzt man die Flöte, die man mit einem Beutel Diamanten in der Robe findet. Ein Boot erscheint und nimmt uns mit zur Burg. Der Wache gibt man die Flöte und die Diamanten. Danach muß man einige Fragen beantworten, die kein Problem sein dürften, wenn man das Handbuch konsultiert.

Nun geht man in den Versammlungsraum in der Mitte der Burg. Nach einem Gespräch geht man in den nordwestlichen Eckturm, wo man einen Zwerg vorfindet, der von den Mönchen aufgehängt wurde. Man zieht das Seil aus der Wand und hat ihn befreit. Der Zwerg bittet Robin, eine Scroll aus der Bibliothek zu holen. "Darf ich Ihnen noch ein wenig Wein nachschenken, mein Abt? Oh, das tut mir leid, daß ich den Wein verschüttet habe, Ihre Robe ist ja ganz verschmiert..." Im Klartext: Man benutzt das Weinglas und ist ungestört. Man nimmt die Scroll, die auf dem Tisch liegt und geht zum Regal an der Wand. Dort sucht man Marian's Scroll (unten Mitte). Nun geht's ab zum Zwerg, dem man seine Schriftrolle überreicht. Mit ihm flüchtet man durch einen von ihm gezeigten Geheimgang. Am Bootssteg betritt man das Boot und geht zu den Wasserspeiern. Als erstes berührt man den ersten von unten links, dann den dritten von unten rechts und als letztes zieht man an der Zunge vom dritten ab unten links. Nachdem man am Ufer angekommen ist, erhält man den Water Ring und die Scroll des Zwerges. Ein weiterer langer Tag neigt sich dem Ende zu.

6. Tag:
Am Ausguck entdeckt man einen Mönch, an den man die "Hand" legen sollte. So erhält man eine braune Robe, in der man zum Schloß eilt, die Wache besticht, die einen daraufhin zu den drei Brüdern führt. Dann geht es zu St. Mary's in die Wäscherei (laundry), wo einem drei Roben in die Hände fallen. Dem Abt nimmt man das Bierfaß weg und — wenn man Lust hat — kann man noch das Labyrinth erkunden, das sich an die Kapelle anschließt (nicht notwendig, gibt aber Punkte). Dort findet man einen Scheiterhaufen, der noch zu einem fatalen Objekt werden wird.

Rasch zurück zum Camp, in die Robin-Wear und ins Horn geblasen! Es werden fünf Pläne zur Rettung der drei Brüder vorgeschlagen. Da ich nicht alle Möglichkeiten ausprobiert habe, kann ich nur Will's Plan vorschlagen, da er die niedrigsten Verluste aufweist. Für die Rettung der Söhne erhält man ein goldenes Netz. Das war's.

7. Tag:
In der Holly Grove findet man Marian vor, der man die Handscroll gibt. Man lernt den Druiden-Code. Darauf gibt man ihr den grünen Diamanten und küßt sie mit dem Hand-Icon. In der Nähe der heiligen Eiche fängt man mit dem Netz einen Waldgeist, der einem den Mann vorstellt. Man stellt sich seinen Rätseln, um den Schutz der Druidenbäume zu erlangen. Einige Lösungen: snow, feather, coin, beehive, comb. Diese den Rätseln zuzuordnen, ist wohl keine außerordentliche Leistung. Nun hat man den Segen der Druidenbäume.

8. Tag:
Beim Ausguck trifft man auf einen Schützen, dem man seine Kleidung abkauft. In diesem Outfit macht man sich zum Schützenwettbewerb auf. Am Markt kommen einem einige gelehrte Leute entgegen, die Robin nach einem Wappen befragen. Wenn Name und Wappen übereinstimmen (Handbuch!) gibt man den Gelehrten die Hand-Scroll. Den Wettbewerb gewinnt man automatisch, wenn man die Einstellung von Arcade auf Null stellt. Man erhält den goldenen Pfeil.

9. Tag:
Im Wald wimmelt es von Soldaten des Sheriffs. Wenn man entdeckt wurde, rennt man schnell zu einer Baumgruppe, schaut sie an und benutzt den Druiden-Handcode, mit dem man den Druidennamen des Baumes eingibt, den man im Handbuch findet.

Wenn dies einmal passiert ist, macht man sich auf zum Ausguck, man paßt den Diamantenhändler ab, redet mit ihm und durchsucht ihn mehrmals mit dem Hand-Icon. Man benutzt die Box, die man findet so lange an sich selbst, bis sie leer ist. Nun läuft man in der Kleidung des Händlers zum Schloß des Sheriffs. Dort öffnet man das rote Paket des Händlers und stellt es auf den Tisch. Nach einem kurzen Wortwechsel nimmt man das Paket wieder an sich und es beginnt eine lustige Sequenz, in der man 5000 für sein Lösegeld erhält.

Am Abend erhält man von Marian eine Puzzlebox, die



man mit Hilfe des Zwergen-Scrolls öffnet. Die Anfangsbuchstaben der Baumnamen in der Schriftrolle werden zu einem Wort aneinandergereiht, das in die Puzzlebox eingegeben wird. Wir erhalten den Fire Ring.

10. Tag:

Marian ist entführt worden und soll als Hexe verbrannt werden. Täterätätää — und die Männer sind wieder alle versammelt. Die niedrigsten Verluste entstehen bei John's Plan (nämlich gar keine). Man zieht den Feuerring an und düst in Robin-Wear zum Pub. Der Wirt wird überredet und man benutzt den Geheimgang, den man mit einem Faßknauf öffnet. Nach rechts wird gelaufen und die Tür geöffnet. Auf zum Labyrinth und zum Scheiterhaufen, Marian retten. Dann geht es zum Holly Grove und man benutzt den grünen Diamanten. Nun erhält man das Paßwort für den Knight.

11. Tag:

Auf der Tagesordnung: Geldtransportüberfall. Also die Männer zusammentrommeln und Tuck's Plan durchführen (Randsom und 50000).

12. Tag:

Nun muß man erneut den Soldaten des Sheriffs mit Hilfe der Druidenbäume entkommen. Danach eilt man zum Ausguck. Dem Ritter zeigt man mit dem Druidenhandcode das Paßwort. Was ist das? Das war wohl der falsche. In der Akte des Spions wird stehen: K.I.A. — Killed in Action. Also ein guter Schuß für Robin.

13. und letzter Tag:

Man begibt sich zur schwarzen Mönchsburg und benutzt den Water Ring auf den Nebel. Man bittet die Wassergeister um ein Boot, das man dann auch erhält. Wenn man den Geistern folgt, ist man bei der Burg.

Das Efeu am Turm spricht man mit dem Druidenhandcode an. Und nun — flugs zum Fenster hochgeklettert. Dem Queens Knight zeigt man das Paßwort mit dem Druidenhandcode und flieht. Vom Turm aus wird man mit Steinen bombardiert. Natte Arcade (Arcade =» 0 =» Autowin).

Der Rest besteht aus einer genüßlich langen Endsequenz, die man sich in aller Ruhe zu Gemüte führen kann. *vw*



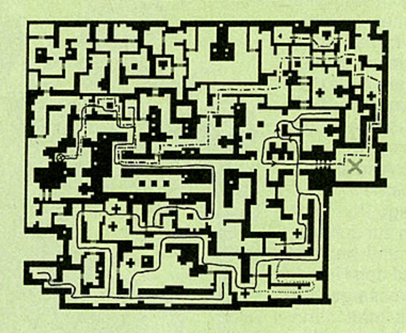
Alien Breed

Jens Wutzke aus Laubach Wetterfeld und die Gruppe "Synchrotron" schicken uns Tips und Karten zum Actionspektakel *Alien Breed*.

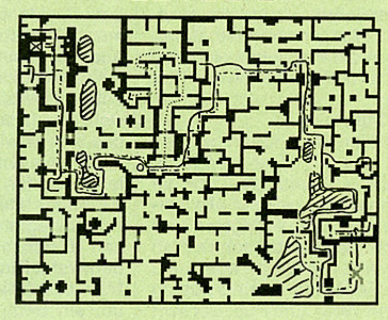
Haltet Euch möglichst immer auf die in den Karten eingetragenen Wege. Sie sind zwar nicht immer die kürzesten, dafür aber sicher die effektivsten.

Man sollte möglichst auf ein Plasma-Pump-Aktion-Gewehr sparen, da diese Waffe im Preis-Leistungs-Verhältnis am besten abschneidet. Der Laser ist zwar mit Abstand die beste Waffe, aber leider viel zu teuer. Gebt das Geld lieber für Munition und Schlüssel aus. In Level Drei und Vier mit allem Nötigen eindecken — später ist kein Computerzugriff mehr möglich.

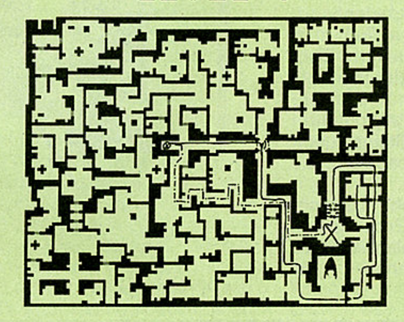
LEVEL 2



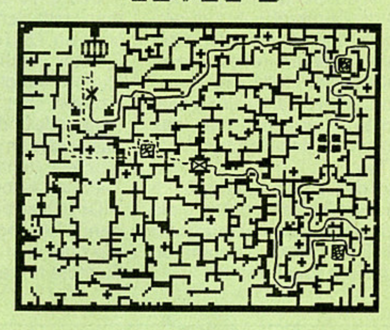
LEVEL 3



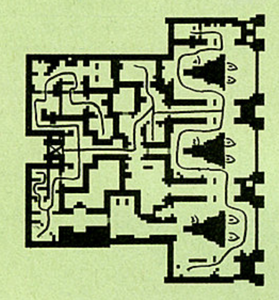
LEVEL 4



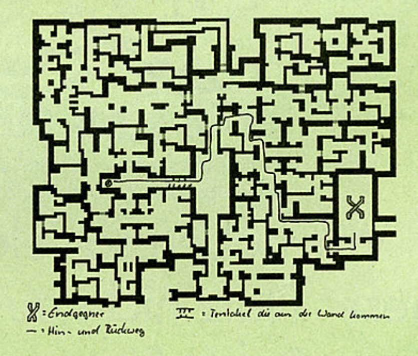
LEVEL 5



LEVEL 1



LEVEL 6



Spellcasting 201

Klaus Söllner aus Nürnberg ist Spezialist für Adventure und hat *Spellcasting 201* gelöst. Hier seine Empfehlungen.

Preface: Calm before the Storm

Die Simulation am Anfang erfolgreich zu meistern... bleibt jedem selbst überlassen (man soll ja nicht alles verraten!). Den restlichen Sonntag nutzt man am besten dazu, wichtige Gegenstände einzusammeln. Im Besenschrank (Student Union) das Buch lesen und den Coupon aufsammeln, aus der Kellerbar die Pille vom Tresen nehmen, im Glockenturm (Ivorytower Hall) warten, bis es zur vollen Stunde schlägt und dann die FOGWACKA-Spellbox öffnen. Im President's House die DEPLUMIT-Box öffnen und im Obergeschoß das Kleid aus der Truhe nehmen (dort hat man auch Gelegenheit, sich je nach Nice- oder Naughty-Modus ausgiebig mit Good-ol'Hillary zu vergnügen — oder eben nicht).

Wenn die Mensa offen hat, nimmt man sich aller Reaktionen zum Trotz vom Tagesgericht und untersucht dies genauer — Ergebnis: 'ne Made (beides behalten). Im heimatlichen Frat-House (Hu Delta Phart) öffnet man den Schrank und die dortige PISEKS-Box, nebenbei klaut man noch den Sextanten. In der eigenen Bude (1. Stock) findet sich stets gute Gelegenheit, am Lüftungsrohr zu lauschen, die Bettdecke ist — um Verunreinigungen vorzubeugen — stets gut im Inventory aufgehoben. Aus dem Brief auf dem Bett erfährt man von einer wichtigen Verabredung, die unbedingt einzuhalten ist, so wie die Zeit überhaupt eine wichtige Rolle spielt — also nicht trödeln (oder neu laden). Den Schlüssel nimmt man nach dem Treffen mit und legt sich am besten im Initiation Room schlafen um seine Siebensachen gleich aufsammeln zu können.

SOFTWARE MANIACS empfehlen DIE TRAUMFABRIK

******* DIE SPEZIALISTEN ******* ** DER LADEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION **

HOTLINE 1
030/6944862
11 - 19 h Versand
sonst Anrufbeantworter

	PC	Amiga	ST
Amiga 4-Player Adapter	-	19,95	-
A Laufw. + Speedball 2 + Gods	-	239,-	-
Am. Mouse (Rotec)	-	44,95	-
Am 1MB Speichererweiterung +	-	89,95	-
Am. 1MB + Kick Off 2	-	109,-	-
A 1MB+Dungeonmaster+Chaos	-	149,-	-
Abandoned Places ++	84,95*	72,95	72,95*
Airbus 320 ++	i.V.	94,95	94,95
Amberstar 1 ++	i.V.	79,95	79,95*
Apidya +	-	64,95*	-
ATP	99,95	-	-
A-Train +	84,95*	72,95*	i.V.
Balance of Power 1990	59,95	59,95	59,95
Bandit Kings of Anc. China +	84,95	79,95	-
Bards Tale 3 +	72,95	69,95	-
Bards Tale Construction Set +	84,95	i.V.	-
B.A.T. 1 ++	72,95	72,95	84,95
B.A.T. 2 ++	84,95*	72,95*	72,95*
Battle Isle ++	84,95	72,95	-
Birds of Prey +	i.V.	79,95	79,95*
Black Crypt +	i.V.	69,95*	-
Black Gold +	72,95	69,95	69,95
Black Sect ++	84,95*	72,95*	72,95*
Buck Rogers 1	69,95	69,95	-
Buck Rogers 1 ++	89,95	84,95	-
Buck Rogers 2	69,95	69,95*	-
Buck Rogers 2 ++	89,95*	i.V.	-
Bundesliga Manager 2 ++	69,95	69,95	69,95*
Cadaver ++	84,95	69,95	69,95
Cadaver - The Payoff ++	-	39,95	39,95
Castles +	84,95	69,95*	-
Castles Data Disk	39,95	i.V.	-
Centerbase ++	72,95*	69,95*	69,95*
CH Products Gamecard 33 MHz	89,95	-	-
CH Products Mach 1+ Joystick	59,95	-	-
CH Products Mach 2 Joystick	69,95	-	-
CH Products Mach 3 Joystick	79,95	-	-
CH Products Flightstick	89,95	-	-
Champions of Krynn +	65,95	65,95	72,95*

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
Chaos Engine +	-	69,95*	69,95*
Chaos Strikes Back ++/+	-	69,95	69,95
Chessmaster 3000 +	89,95	-	-
Chuck Yeagers Air Combat +	84,95	i.V.	i.V.
Civilisation ++	89,95*	-	-
Command HQ +	84,95	-	-
Conan +	84,95	72,95*	72,95*
Conq. of Lg Bow-Robin Hood +	89,95	i.V.	i.V.
Conquestador ++	72,95*	72,95*	72,95*
Cruise for a Corps ++	69,95*	69,95	69,95
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95	72,95
Daemonsgate 1 ++	i.V.	69,95*	69,95*
Dark Queen of Krynn	72,95*	i.V.	-
Death Knights of Krynn	72,95	69,95	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Death or Glory +	84,95*	-	-
Deuteros ++	-	72,95	72,95
Die Kathedrale ++	84,95	84,95	84,95*
Dragonflight ++	84,95*	69,95	69,95
Dragonwars +/++	69,95	59,95	-
DSA-Die Schicksalsklinge ++	i.V.	i.V.	i.V.
Double Double Bill +	-	84,95	-
Dungeon Master +/+/++	89,95*	69,95	69,95
Dynablasters +	72,95*	69,95*	69,95*
Elite Plus +	89,95	-	-
Elvira 1 ++	89,95	72,95	72,95
Elvira 2 ++	89,95	79,95*	79,95*
Elvira Arcade Game +	74,95*	69,95	69,95*
Epic +	72,95*	69,95*	69,95*
Eye of the Beholder 1	69,95	59,95	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2	69,95	69,95*	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95*	i.V.	-
Eye of Beholder 2 Lsg.-Buch ++	24,95	24,95	-
Eye of the Storm +	72,95*	69,95*	69,95*
F-15 Strike Eagle 2 +	84,95	79,95	79,95
F-117A Stealth +	89,95	-	-
Falcon 3.0 +	109,95*		-
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95	69,95

Über 800 lieferbare Spiele

	PC	Amiga	ST
Fate Lsg.-Buch ++	39,95*	39,95	39,95
Flight of the Intruder +	84,95	79,95	79,95
Formula 1 Grand Prix +	84,95*	79,95	79,95*
Gateway to Savage Frontier 1	72,95	69,95*	-
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95*	i.V.	-
Gateway to Savage Frontier 2	72,95*	i.V.	-
Gods +	72,95	65,95	65,95
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Great Courts 2 ++	72,95	69,95	69,95
Gunship 2000 +	89,95	-	-
Hard Nova +	72,95	69,95	69,95
Heart of China +	89,95	84,95	-
Heimdall +	84,95*	69,95	69,95*
Indiana Jones 3 (PC-VGA !!) ++	72,95	69,95	69,95
Indiana Jones 4	79,95*	i.V.	i.V.
Indiana Jones 4 Lsg.-Buch ++	15,-	15,-	15,-
Infocom Adventures diverse	34,95	34,95	??
Jetfighter 2	84,95	i.V.	-
Joe Montana Football	74,95	i.V.	-
Kick Off 2 ++	69,95	59,95	59,95
Kings Bounty	79,95	72,95	-
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	i.V.	i.V.
Kings Quest 5 +	99,95	84,95	84,95*
Knights of the Sky +	89,95	84,95	84,95*
Larry 1 (neue VGA-Version) +	89,95	84,95*	84,95*
Larry 3 ++	99,95	99,95	??
Larry 5 +	89,95	84,95	84,95*
Leander +	-	72,95	-
Legend of Faerghail ++	72,95	65,95	65,95
L'Empereur	99,95	-	-
Lemmings 1 +	79,95	59,95	59,95
Lemmings Zuatzdisketten +	59,95	54,95	54,95
Les Manley - Lost in L.A.	84,95*	i.V.	-
Links +	89,95	i.V.	-
Links Zusatzkurse	44,95	-	-
Logical ++	64,95	64,95	64,95
Loom ++	72,95	72,95	72,95
Lord of the Rings 1 +	74,95	69,95*	i.V.
Lord of the Rings 2 +	74,95*	-	-

Software zum Anfassen

Game Boy		Game Boy	
Altered Space	69,95	Pinball R. of Gator	49,95
Baseball	69,95	Pipe Dream	69,95
Batman	69,95	Power Mission	69,95
Bill & Ted	69,95*	Quarth	69,95
Blades of Steel	79,95*	R-Type	69,95
Bomber Boy	59,95	Robocop	69,95*
Boomers Adventure	69,95	Rockman World	59,95
Boxxle	69,95	Shanghai	59,95
Bubble Bobble	69,95	Simpsons	69,95*
Bubble Ghost	49,95	Skate or Die 1	69,95
Burai Fighter Del.	54,95	Skate or Die 2	69,95
Cyraid	59,95	Solomons Club	69,95*
Castlevania 1	69,95	Super Mario Land	49,95
Chase HQ	69,95	Super R.C. Pro Am	69,95
Choplifter 2	69,95*	Sword of Hope	79,95
Daedalian Opus	69,95	Teenage Turtles	69,95
Double Dragon	69,95*	Tennis	49,95
Dr. Mario	54,95	Turrican	69,95*
Dragons Lair	69,95	World Cup Soccer	69,95
Duck Tales	59,95	WWF Super Stars	69,95
F-1 Race	69,95	**LYNX**	
Final Fantasy Lgd 1	84,95		
Final Fantasy Lgd 2	84,95*	Lynx 2 dt.	
Final Fantasy Adv.	84,95	1 Jahr Garantie	199,95
Game Boy Wars (us)	79,95*	Block Out	74,95
Gargoyles Quest	54,95	Blue Lightning	64,95
Gauntled 2	69,95*	Checkered Flag	74,95
Golf	49,95	Chips Challenge	64,95
Harmony	69,95	Hard Driving	74,95
Heiankyo Alien	59,95	Ishido	74,95
Ishido	69,95	Klax	74,95
Klax	59,95	Road Blasters	74,95
Loopz	69,95	Shanghai	74,95
Mickeys Dang. Ch.	79,95	Slime World	64,95
Mysterium	69,95	Toki	74,95*
Nemesis 1	69,95	Warbirds	64,95
NFL Football	74,95	World Class Soccer	74,95*
Nobunagas Ambit.	89,95	XyBots	74,95
Pac Man	69,95	Zarlor Mercenary	64,95

Berlins beste Auswahl

Maniacs Verkaufs Charts
1. Might & Magic3
2. Bundesliga Manager 2
3. Silent Service 2
4. Eye of the Beholder 2
5. Monkey Island 2
6. Battle Isle
7. Populous 2
8. Formula 1 GP
9. Gunship 2000
10. Wing Commander 2

Maniacs Top 20

Maniacs Verkaufs Charts
11. Their Finest Hour 2
12. Fate
13. Railroad Tycoon
14. Starbyte Super Soccer
15. Mad TV
16. Elvira 2
17. Mega lo Mania
18. Starbyte Super Soccer
19. Ultima 6
20. Birds of Prey

HOTLINE 2
030/6937245
11 - 18.30 h Laden

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs proudly presents..........

DIE TRAUMFABRIK

******** Just the No 1 in Berlin ********

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Montag - Freitag 11 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
Langer Samstach ham wa nich

Sonnabend +++ 21.03.92 +++ 14.00 Uhr +++ Formation-Soccer-Turnier (Super Famicon) +++ Anmeldeschluß 19.03.92
Anmeldeschluß 19.03.92 +++ Formation-Soccer-Turnier (Super Famicon) +++ 14.00 Uhr +++ 21.03.92 +++ Sonnabend
Sonnabend +++ 21.03.92 +++ 14.00 Uhr +++ Formation-Soccer-Turnier (Super Famicon) +++ Anmeldeschluß 19.03.92

Game Gear CDTV Mega Drive Master System Game Boy CD ROM Hintbooks Lynx C64 NES Joysticks

030/6944156 Info-Anrufbeantworter
030/6944256 Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Lotus Turbo Challenge 2 ++	-	69,95	69,95
M1 Tank PLatoon +	84,95	72,95	72,95
Mad TV ++	84,95	72,95*	72,95*
Magnetic Scrolls Collection +	84,95	74,95	74,95
Manchester United Europe ++	69,95*	69,95	69,95
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	69,95
Megafortress	84,95	i.V.	-
Mega lo Mania ++	i.V.	69,95	69,95
Megatraveller 2 +	84,95	84,95*	84,95*
Microprose Golf +	84,95	79,95	79,95
Midwinter 2 ++	89,95*	79,95	79,95
MIG 29 Super Fulcrum +	89,95	89,95	89,95
Might & Magic 2	72,95	72,95	-
Might & Magic 3	84,95	69,95*	-
Might & Magic 3 ++	94,95	i.V.	-
Might & Magic 3 Lsg.-Buch ++	34,95	34,95	-
Mike Ditka Football	84,95	-	-
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	69,95
Monkey Island 2	79,95	-	-
Monkey Island 2 ++	89,95*	79,95*	i.V.
Monkey Island 2 Lsg.-Buch ++	15,-	15,-	15,-
M.U.D.S. ++	72,95	59,95	??
Nobunagas Ambition 2 +	84,95	79,95*	-
No Greater Glory	89,95	-	-
Nova 9 +	89,95	-	-
PGA Tour Golf +	72,95	65,95	-
PGA Golf Kurse +	39,95	39,95*	-
Pirates +	59,95	59,95	59,95
Planets Edge	84,95*	i.V.	-
Pools of Darkness	72,95	69,95*	-
Pools of Darkness ++	89,95*	79,95*	-
Pool of Radiance +	64,95	64,95	??
Police Quest 3 +	89,95	i.V.	i.V.
Populous 2 +	i.V.	69,95	69,95*
Powermonger +	84,95*	59,95	59,95
Powermonger Data Disk +	-	39,95	39,95*
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	??
Railroad Tycoon +/++/++	82,95	79,95	79,95
Reach for the Skies +	84,95*	i.V.	i.V.

Berlins allergrößtes Lager

	PC	Amiga	ST
Realms +	84,95*	72,95	72,95*
Red Baron 1 ++	99,95	89,95	-
Red Baron 2	89,95*	-	-
Rings of Medusa 2 ++	72,95	65,95	65,95
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	-
Rocketeer +	84,95*	-	-
Roland LAPC-1	899,-	-	-
Romance of 3 Kingdoms 2 +	84,95*	79,95*	-
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95	69,95*
Shadowlands +	84,95*	72,95*	72,95*
Shadowsorcerer ++	84,95	72,95	72,95
Shanghai 2 ++	84,95	72,95*	
Silent Service 2 +	79,95	79,95	79,95
Sim Ant ++	89,95*	72,95*	-
Sim City/Populous +	72,95	72,95	72,95
Sim City Architecture 1 o. 2 +	39,95	39,95	??
Sim Earth ++	89,95	72,95*	72,95*
Soundblaster 2.0 ++	299,-	-	-
Soundblaster Prof. 16 Bit ++	599,-	-	-
Soundblaster CD ROM ++	799,-	-	-
Soundsystem inc. Soundbl. 2.0			
Joystick Stereoboxen Kings Q. 5	474,95	-	-
Space Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95	84,95*	84,95*
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	99,95*
Space Quest 4	89,95	89,95*	89,95*
Special Force +	84,95*	72,95*	72,95*
Speedball 2 +	84,95	69,95	69,95
Spellcasting 201 Sorcerers Apl.	84,95	-	-
Spirit of Adventure ++	72,95	69,95	69,95
Starbyte Super Soccer ++	72,95	69,95	69,95
Starflight 1 +	39,95	39,95	39,95
Starflight 2	69,95	69,95	i.V.
Star Treck - 25th Anniversary +	84,95*	i.V.	-
Steigenberger Hotel ++	72,95*	69,95	69,95*
Strike Commander +	89,95*	-	-
The Games Winter Challenge +	84,95	69,95*	-
The Godfather +	74,95	72,95	72,95*
Their Finest Hour 1 +	72,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 1 - Mission 1	34,95	34,95	34,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	PC	Amiga	ST
Their Finest Hour 2 - Secret W.	79,95	-	-
Secret Weapons - P38 Duty	44,95	-	-
Tip Off +	i.V.	69,95	69,95*
Thunderhawk +	84,95	72,95	72,95
Timequest	84,95	-	-
Traders ++	72,95*	69,95	69,95
Tunnels & Trolls	79,95	-	-
TV Sports Baseball +	84,95*	79,95*	-
TV Sports Boxing +	84,95	-	-
TV Sports Rollerbabes +	84,95*	79,95*	-
Twilight 2000 +	84,95*	84,95*	84,95*
Ultima 5 Warriors of Destiny	72,95	59,95	72,95
Ultima 6 The False Prophet +	79,95	72,95*	72,95*
Ultima 7 The Black Gate +	89,95*	-	-
Ultima 7 Lsg.-Buch ++	39,95*	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95*	-	-
Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dreams +	89,95	-	-
UMS 2 +	84,95	69,95	69,95
Uncharted Waters	99,95	-	-
Utopia ++	i.V.	72,95	72,95
Vroom +	-	69,95	69,95
Warlords (Enhanced Version)	72,95	69,95	-
Whirlwind Snooker +	i.V.	74,95	74,95
Wild West World ++	84,95	84,95	-
Willy Beamish	89,95	84,95	i.V.
Wing Commander 1 +	79,95	79,95*	i.V. ?
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	i.V.	-
Wing Commander 2 +	89,95	-	-
Wing C. 2 Speech Disk +	44,95	-	-
Wing C. 2 Sp. Operations 1 o. 2	44,95	-	-
Winzer ++	72,95	69,95	69,95
Wizardry 1 - 5 je	44,95	-	-
Wiz 6 Bane of Cosmic Forge	79,95	79,95	-
Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95*	i.V.	-
Wizardry 7 Lsg.-Buch ++	39,95*	39,95*	-
Wolfchild	i.V.	69,95	69,95
Wonderland	84,95	72,95	72,95
Zack McKracken ++	69,95	69,95	69,95

Genießt unseren Service

Mega Drive		Mega Drive	
Grundgerät dt. inc.		Star Control	109,95
"Sonic" 1 Jahr Gar.	379,95	Star Flight 1	139,95
Joypad	49,95	Streets of Rage	99,95
Arcade Power Stick	109,95	Road Rash	109,95
Master Sys. Conv.	109,95	Super Monaco GP	99,95
Abrams Battle Tank	119,95	Sword of Vermilion	114,95
Aeroblaster	129,95	The Immortal	119,95
Alien Storm	99,95	Thunderforce 3	94,95
Arrow Flash	99,95	Toejam & Earl	119,95
Buck Rogers	139,95*	Toki	109,95*
California Games	109,95*	Turrican	104,95
Centurion	109,95	Wonderboy 3	99,95
Devil Crash	119,95	Wonderboy 5	109,95
Dick Tracey	109,95	World Cup Italia	84,95
EA Hockey	109,95	Xenon 2	109,95*
El Viento	99,95	**Game Gear**	
F-22 Interceptor	119,95		
Gain Ground	99,95	Grungerät dt. inc.	
Ghouls + Ghosts	109,95	Columns 1 J. Gar.	284,95
Golden Axe 2	119,95	TV-Adapter	199,95
Hollow World	129,95*	GG Lupe	39,95
James Pond	104,95	GG Aleste	74,95
J. Madden 92	109,95	Baseball	64,95*
Kings Bounty	99,95	Donald Duck	79,95
Master of Monsters	129,95	Factory Panic	64,95
Mickey M. Castle...	104,95	G-Loc	64,95
Might & Magic	129,95	Galaga 91	74,95
M. Ditka Football	109,95	Heavy Champ	74,95
PGA Golf	109,95	Joe Montana Footb.	79,95*
Phantasy Star 2	149,95	Leader Board Golf	79,95
Phantasy Star 3	129,95	Mickey Mouse	72,95
Populous	99,95	Ninja Gaiden	64,95*
Quackshot	109,95	Out Run	74,95
Revenge of Shinobi	99,95	Popils	64,95
Rings of Power	129,95*	Shinobi	72,95
Shadow Dancer	99,95	Sonic the Hedgehog	69,95
Shining in Darkn.	129,95	Space Harrier	69,95
Sonic the Hedgehog	94,95	Super Monaco GP	59,95
Speedball 2	109,95*	Wonder Boy	59,95

Einfach probieren und Staunen

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 6,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX und CH PRODUCTS-Artikel 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (05.02.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser Ladengeschäft im Herzen der City, in Kreuzberg. Inhaber : Goepel Hirling Pyls GbR

Chapter One: Statue of Limitations

Eines vorweg: Es ist von höchster moralischer Wichtigkeit, an allen Vorlesungen pünktlich und aufmerksam teilzunehmen! Setzen. Außerdem bietet sich dort nicht nur Gelegenheit seinen Bildungshorizont zu erweitern, man findet auch Muße, um die täglich neu erscheinende Zeitung zu lesen.

Die ersten Schritte sollte man aber in den Keller die Ivorytower Hall lenken, wo man die Labortür mit dem Schlüssel öffnet. Dahinter findet sich ein altbekanntes, aber unerforschtes Gerät: The Sorcerer's Appliance. Mit den Worten des Präsidenten noch im Ohr verziert man das Teil mit dem Sextanten, sowie den anderen fünf Zubehörteilen und läßt alles andere fallen, um beide Knöpfe zu drücken. In der Appliance stellt man den Regler auf 1, dann das zweite Rad auf Weiß, zieht den Hebel und macht die Fliege. In der Appliance liegt nun ein lupenreiner Diamant, den man zusammen mit seinem anderen Kram mitnimmt. Mit dem Diamanten läßt sich der Glaskasten in der Besenkammer zerschneiden und der WOOSH-Spell ist Dein.

All dies müßte rechtzeitig bis zur ersten Vorlesung zu schaffen sein. Danach erklimmt man den Glockenturm und reinigt die Statue mittels WOOSH. Was bleibt ist: 'raufklettern und dran ist der Bart! Den versehentlich mitabgestiegenen Sheet Metal Bender steckt man lieber ein. Keine Lust zur Mensa? Dann gleich zur nächsten Vorlesung. Dank straffer Stundenplanung bleibt auch danach kaum Zeit, also direkt weiter zur nächsten. Dort verliert der Professor unachtsamerweise einen uns willkommenen Schlüssel. Den Nachmittag vertreibt man sich am liebsten im Stadion beim Konzert. Nach dem Abgesang der Frats bleibt noch kurze Zeit, um die Alchimiehausaufgabe zu bewerkstelligen.

Wer nicht aufgepaßt hat, schaut ins Notizbuch). Das Kupfer und die blaue Flasche nimmt man mit.

Chapter Two: Mascot Free

Zunächst wieder ins Kellerlabor, wo man den Metal Bender anbringt, in der Appliance den Regler auf 2 schiebt und den Rest so einstellt, daß sich ein Simpleberry Bush wohlfühlt (schließlich hat man ja etwas gelernt!). Dieser wird fabriziert und mitgenommen. Außerdem findet sich im Schreibtisch südlich des SimLabs ein SRINKO-Spell. Ferner ist die Zeit günstig, um der Made mittels PISEKS eine Erleuchtung zu verschaffen. Danach: Vorlesung, Mensa, Vorlesung (gerade die zweite ist äußerst lehrreich!). Da wir glücklicherweise vom Sport mal wieder befreit sind, haben wir Zeit genug, die Unterwelt zu erkunden. Dazu FRIMPt man den Kanaldeckel in der Kellerbar und steigt ab.

Mit Hilfe der Locator-Goggles (aufsetzen und Regler einstellen) und der detaillierten Blaupause der Kanalisation arbeitet man sich zum Main Processing Plant vor. Dort findet man den nutzlosesten Spruch dieses Spiels (bringt aber wichtige Punkte). Dann können wir uns der eigentlichen Aufgabe widmen: Ab in den Keller der Tappa Kegga Bru's! Dort schütteln wir den Busch und verpassen dem Maskottchen eine dreifache Ladung SRINKO. Dann das blaue Fläschchen öffnen und Babar losbinden. Nach bewährter Methode den Deckel heben und in den Kanal steigen. Weiter zur Kammer unter dem Stadion, schnell den Deckel hochgeFRIMPt und aufgestiegen. Dann nur noch Babar zu Hillary bringen und dieser das Fläschchen schenken (welche Folgen das hat, wird man morgen sehen).

Unten nimmt man den Donkey Harness mit.

Chapter Three: Drench Toast

Es dauert nicht lang und man erfährt von dem traurigen Ableben Otto Tickingclocks und dem Ende aller Vorlesungen. Schade. Den Donkey Harness bringen wir an der Appliance an, aber zunächst stellen wir noch etwas Spatula Moss her. Dann erschafft man sich im Modus 3 ein Eichhörnchen und nimmt beides mit ins Alchemy Lab. Dem Eichhörnchen setzt man das Mensaessen vor und füllt das Ergebnis in die Rührschüssel. Dazu kommt das Spatula Moss und fertig ist das Gebräu (mitnehmen!). In der (zunächst verschlossenen) Schreibtischschublade nördlich vom SimLab entdeckt man einen Hinweis auf ein verschwörerisches Treffen, doch bis dahin ist noch Zeit für eine neue Simulation.

Im Musikzimmer deponieren wir alles außer Spellbook, Glühwürmchen und Potion, um das schwere Horn mitnehmen zu können. Über den Kanalweg schleicht man sich ins Stadion und dort zum Pool. Etwa zwischen 7.05 und 7.30 trinkt man den Trank und spielt das Lied von der Sommerhitze auf dem Horn (nicht vergessen: zuerst immer VOMP PLUNGER). Der Cookie Cutter wird mitgenommen und das Horn zurückgebracht.

Chapter Four: Barmaid in Heaven

Mit dem Cookie Cutter an der Appliance erschafft sich Ernie die Frau seiner Träume: Eve, mit der man alles machen darf, was man will (z.B. sie mit dem FRock bekleiden). Man sagt ihr, daß sie folgen soll und sie folgt! Bevor man die Uni durch das Nordtor verläßt, deponiert man zunächst den Busch am Eingang (verbotener Exportartikel!): Danach geht's nach Osten Richtung Barfton. Im dortigen Klempnerladen löst man den Coupon ein. Dem mageren Setzling im Hof hilft man mit PISEKS auf die Sprünge und sagt Eve, daß sie doch bitte hier warten möge — besser so. Nun geschwind hinauf zur Dusche des (Bar-) Mädchenpensionats und mit FOGWACKA den Dampf bekämpfen.



Leider haben die Mädels für Sprücheklopfer nichts übrig und stehen mehr auf Klempner, drum mit der Rohrzange und dem Kupfer die Dusche richten. Mit dem neuen Schlüssel holt man links aus dem Schlafzimmer eine Einladung zur Party (und repariert als Dreingabe noch die Spüle). Da die Party erst um drei Uhr beginnt, holt man aus den übrigen Gebäuden Zahnseide und Tischtuch und läßt sich daraus in der Heftysum Hall von Eve eine neue Kutte nähen (wurde auch Zeit). Dann gibt man ihr die Einladung und die Wasser-zu-Rum-Pille (die aus der Kellerbar) und geht zur Party. Eve soll dem Gorilla die Einladung geben und die Pille in die Bowle werfen.

Als Belohnung gibt's draußen den Garter Belt. Ab nach Hause!

Chapter Five: Royal Blush

Nachdem Eve über Nacht davon ist, um erstmal eine gute Hausfrau zu werden (Schmerz laß nach), ist Ernie wieder auf sich allein gestellt. Mit dem Belt an der Appliance gibt man im Modus 5 die Koordinaten der Mensa ein (siehe Plan). Sobald der Gastronom auf dem Bildschirm erscheint, zieht man den Hebel und bleibt diesmal sitzen. Mit der neuen Identität macht man sich auf nach Balmoral. Dort sucht man den Schrein im Norden auf und weiß sogleich — durch (hoffentlich) viele Simulationen geschult — daß hier nichts angebrachter ist als ein ordentliches DEPLUMIT. Goldhaufen mitnehmen und KWELP-Box öffnen, dann wieder nach oben.

Das Ticket kriegt der Wachposten am Palast. Sobald der Wagen der Queen kommt, beschämen wir diese durch intime Blöße (MOON QUEEN), was mehr als Gefängnis wert ist. Dort läßt man das Wasser aus dem Bassin, repariert den Heißwasserzulauf und läßt heißes Wasser einlaufen, mit dem man die verschlammte Münze säubert. So blitzblank hat diese ein ordentliches KWELP verdient. Bevor man sich nun mit Queen Libido vergnügt, nimmt man erst noch den Blubberwand mit. Zuhause (Busch vom Eingang mitnehmen und Made "piesacken"), steckt man diesen in die Appliance, versucht sie zu öffnen und...

Finale: Storm Before the Calm Man hat es ja geahnt: Professor Hiddenmolar ist ein alter Bekannter. Das gibt Ärger! Nun kommt's auf die Zeit an: Sachen aufheben, in die Appliance und den Hebel ziehen. Sobald man sich verwandelt hat, DEPLUMIT und auf dem schnellsten Weg zur Mensa. Dort hinauf, den Knopf drükken und den Servierwagen in den Konferenzsaal schieben. Gleich eins weiter nach Norden und Otto Tickingclocks Leichnam auf den Wagen schieben (Achtung Wortwahl: SLIDE BODY), dann mit dem Bettuch bedecken. Im Konferenzsaal (Wagen mitschieben) auf Hiddenmolar warten, den Busch schütteln und ihm den Blubberwand klauen.

Draußen den Wagen nach unten bringen (Aufzug oder DEPLUMIT) und zum Ivorytower Auditorium schieben. Hier den Wagen und sich selbst DEPLUMITen, den Wand in die Appliance stecken und den Wagen hineinschieben. Auf Modus 6 schalten und den Hebel ziehen... *vw*

Another World

Frank Siebert aus Gelsenkirchen hat die seltsamen Welten von *Another World* heil erkundet und überläßt uns seine Erfahrungen.

Nach dem Auftauchen halten wir uns zunächst rechts. Wir kommen in eine Höhle (Bild 2), von deren Decke Würmer herabfallen. Diese werden durch den Druck auf den Feuerknopf zertreten.

Bild 3: Wie Bild 2.

Bild 4: Sobald das Monster erscheint, den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach links ziehen. So rennen wir durch bis Bild 0 und springen an die Liane (Joystick nach oben). Sobald die Liane gerissen ist und uns nach Bild 1 befördert hat, sofort nach Bild 4 weiterlaufen.

Bild 4: Wir treffen auf zwei Riesen, die das Monster töten und uns betäuben.

Bild 5: Wir erwachen in einem Käfig, der an der Decke hängt. Durch Hin- und Herschaukeln (Joystick gleichmäßig nach links und rechts bewegen) bekommen wir soviel Schwung, daß die Aufhängung reißt und der Käfig auf den Wächter fällt.

Als nächstes sollte man die Waffe aufheben. Diese hat drei Funktionen:

— Druck auf den Feuerknopf
= Laserschuß
— Feuerknopf ca. 2 Sek. gedrückt
= Schutzwall aus Energie
— Feuerknopf ca. 4 Sek. gedrückt
= Superschuß (zerstört feindliche Energieschilde, Türen und Felsen)

Unserem neuen Freund folgen wir nach Bild 8 (Vorsicht vor den Soldaten!).

Bild 8: Wir begeben uns in die Mitte des Raumes und bauen links von uns möglichst viele Schutzschilde auf (mit der Waffe), so daß uns der Soldat nicht stören kann. Hat unser Freund genug Zeit gehabt, die Türen zu öffnen, geht es weiter nach Bild 9.

Bild 9: Den Fahrstuhl benutzen und in Bild 12 den blinkenden Schalter durch einen Schuß zerstören.

Hoch nach Bild 13, wo die Tür durch einen Superschuß gesprengt wird. Jetzt schnell den Antigrav-Lift benutzen (Joystick runter) und weiter nach Bild 14.

Bild 14: Antigrav-Lift benutzen. Es erscheint ein Soldat von links. Durch die sich öffnende Falltür lassen wir uns in den Schacht (Bild 15) fallen.

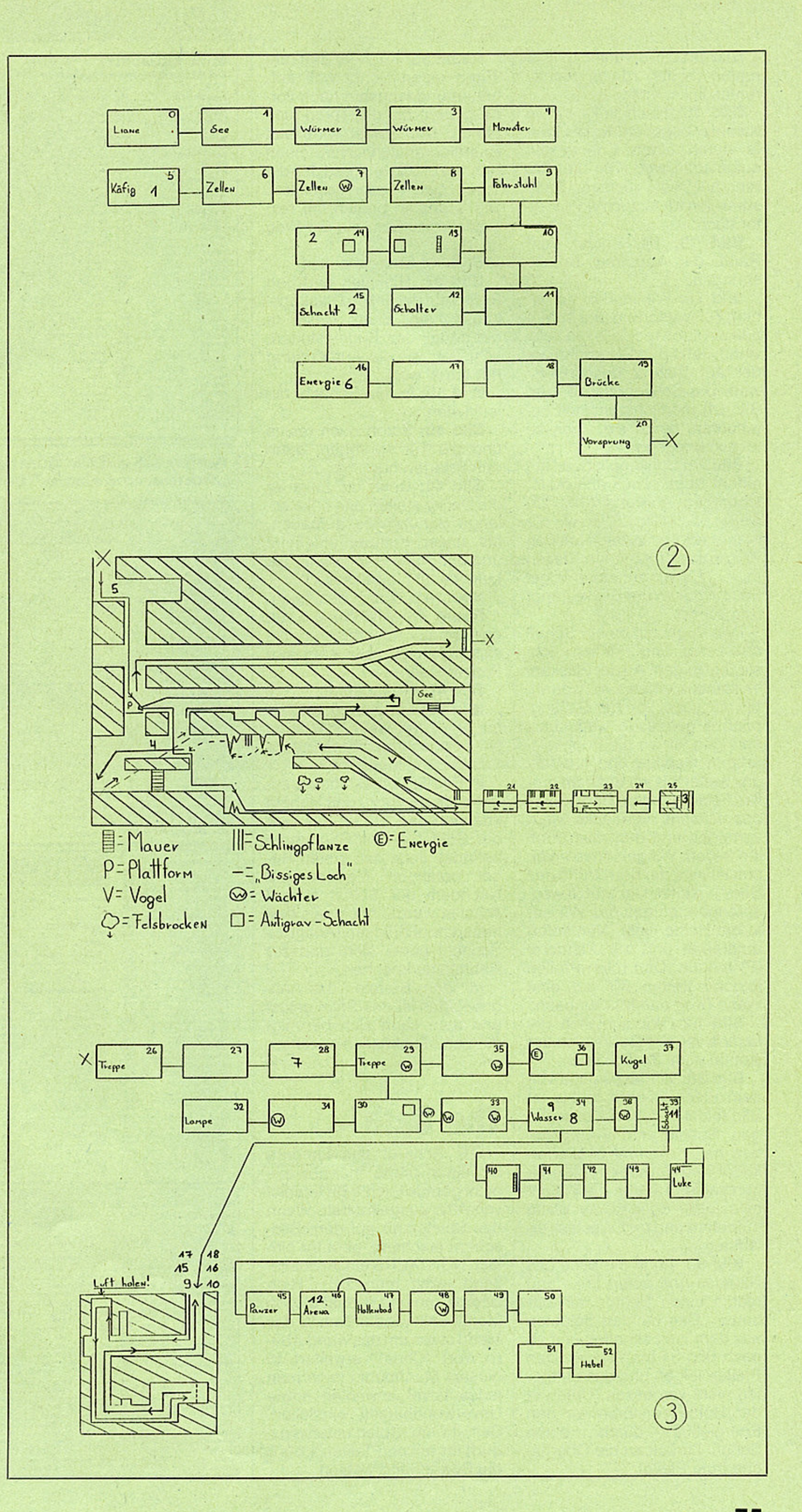


Bild 15: Links, runter, rechts, runter, rechts, runter, rechts, runter, links, runter.

Bild 16: Nach links in die Kammer begeben, wo die Waffe durch einen Energiestoß aufgeladen wird. Die drei Türen auf der rechten Seite sprengen wir einfach weg. Weiter nach:

Bild 19: Mit Anlauf vom Rand der kaputten Brücke springen.

Bild 20: Wir landen auf einem Felsvorsprung und sprengen ein Loch rechts in die Felswand. Jetzt den Weg nehmen, der auf Blatt 2 beschrieben wird. Die Schlingpflanzen (ab Bild 21) möglichst schnell unterlaufen, bevor sie einen zu fassen kriegen.

Bild 22: Schlingpflanzen mit einem Superschuß abfackeln. Über den Abgrund (Bild 23) weiter nach Bild 25, wo wir die Mauer wegsprengen. Nun den Weg zurück (den roten Pfeilen folgen) bis wir auf einen Vogel treffen, der an der Decke hängt und schläft.

Den Vogel mit einem Schuß aufwecken und ihm ins nächste Bild folgen. An der Felskante stehenbleiben und warten, bis der Vogel von der Schlingpflanze gefressen wird. Jetzt springen wir an die tropfsteinartigen Gebilde und hangeln uns weiter, bis wir auf dem großen Felsen landen. Den Sockel des Felsens von links wegsprengen und den roten Pfeilen folgen. Wir gelangen an einen Felsen, der den Grund des Sees abstützt. Die Stütze wegsprengen, so daß das Wasser in die Höhle fließt. Nun sofort umdrehen und zur Plattform (P) rennen. Den roten Pfeilen folgend treffen wir auf eine Wand (weg damit!). Auf nach:

Bild 32: Wir schießen die Lampe von der Decke (von der Treppe aus). Zurück nach:

Bild 30: Wir lassen uns von dem Wächter ganz rechts im Bild (nicht sichtbar) k.o. schlagen. Sobald er uns aufgehoben hat, bekommt er (Feuerknopf und Joystick runter) einen saftigen Tritt in die Weichteile (uff!). Schnell die Waffe aufheben und den Wächter erledigen.

Bild 33: Ab in die Mitte des Raumes und sofort links und rechts einen Schutzwall aufbauen. Den rechten Soldaten aus dem Weg schaffen und ab nach Bild 34 ins Wasser. Den Pfeilen folgen und das Luftholen nicht vergessen. Unten in der Höhle zerstören wir den Energiefluß durch einen Schuß. Zurück an die Oberfläche (rote Pfeile).

Raum 35: Kurz vor den drei Türen einen Schutzwall aufbauen und langsam nach vorne gehen, bis die Türen sich öffnen. Der Soldat wirft jetzt Energiegranaten. Nun einen Schritt zurücktreten, so daß die Türen sich wieder schließen. Die Granaten prallen auf den Soldaten zurück und der Weg ist frei.

Bild 36: Energie aufladen.

Bild 37: Hinknien und den Reflex auf der linken Glaskugel beobachten. Bleibt dieser in der MItte der Kugel stehen, schießen wir die Aufhängung der Kugel weg.

Bild 39: In den Schacht fallenlassen.

Bild 40: Sofort nach rechts und die Tür sprengen, dann durchstarten bis:

Bild 44: Unter die Luke an die Decke stellen und links solange Schutzwälle aufbauen, bis unser Kumpel erscheint und uns seine Hand durch die Luke reicht (Joystick hoch).

Raum 45: Panzer besteigen.

Raum 46: Alle Knöpfe auf der Armatur ausprobieren, bis sich die Rettungskapseln vom Panzer lösen.

Bild 47: Weiterlaufen.

Bild 48: Schutzwall aufbauen und Soldaten erledigen (vier insgesamt). Weiter nach:

Bild 50: (Hoppla!)

In Bild 52 angekommen sofort nach rechts zu den Hebeln kriechen und warten, bis sich der Soldat in der Raummitte befindet. Jetzt den ersten Hebel betätigen (Feuerknopf). Nachdem der Soldat ausgeschaltet wurde, nochmals den Feuerknopf drücken (Antigrav-Schacht öffnet sich) und zur Raummitte kriechen.

Mit dem Betreten des Antigrav-Liftes ist das Spiel gelöst und man kann sich beruhigt die Schlußanimation anschauen. *vw*

The Oath

C.P. Schardt aus Limburg hat einen prima Trick für das nicht gerade leichte Ballerspiel von Attic ausgeknobelt. Wenn das Spielmenü auf dem Bildschirm erscheint, gebt Ihr einfach NUHTAERB ein. Anschließend wählt man z.B. "High Scores" an und verläßt diesen Menüpunkt wieder. Nun ist das Menü unten um das wunderbare Wort "Cheat" erweitert. In diesem Menüpunkt kann man jedes Level anwählen sowie Unverwundbarkeit einstellen. Seit Ihr im Spiel unterwegs, dürft Ihr mit den Tasten 1 bis 6 die Bewaffnung wählen.

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane of The Cosmic Forge	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Drachen von Laas	L	P	-
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension, Die	(L	P)	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye of the Beholder	L	P	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Gateway Savage Frontier	L	P	-
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	(L	P)	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Foerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	(L	P)	-
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Pools of Darkness	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Question 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Weapons Luftwaffe	-	-	A
Secret of Monkey Island 2	L	P	-
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Version.)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
Winzer	L	-	-
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2 – IBM PC 169,00

2 EYE OF THE BEHOLDER – Amiga 84,90 – IBM PC 84,90

3 SECRET OF MONKEY ISLAND 2 – Amiga 79,90 – PC VGA 89,90 – komplett deutsch –

		Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4.	SECRET OF MONKEY ISLAND	74,90		74,90	VGA 89,90 EGA 69,90
5.	WING COMMANDER 2				89,90
6.	CIVILISATION				89,90
7.	LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
8.	BUNDESLIGAMANAG. Prof	79,90			79,90
9.	RAILROAD TYCOON	84,90		84,90	84,90
10.	EYE OF THE BEHOLDER 2				84,90

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Castle of Dr. Brain	ADV	——	——	——	89,90
* Codename: Ice Man	ADV	104,90	——	104,90	94,90
* Colonel's Bequest The	ADV	104,90	——	104,90	104,90
* Conquests Of Camelot The	ADV	104,90	——	104,90	104,90
* Conquests Of The Longbows	ADV	——	——	——	94,90
* Heart Of China (PC: EGA oder VGA)	ADV	94,90	——	——	99,90
* King's Quest 3	ADV	——	——	34,90	——
* King's Quest 4	ADV	54,90	——	34,90	104,90
* Leisure Suit Larry 1 VGA-Version	ADV	——	——	——	89,90
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	ADV	149,90	——	——	149,90
* Leisure Suit Larry 2	ADV	54,90	——	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 3	ADV	54,90	——	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 5	ADV	——	——	——	94,90
* Manhunter San Francisco	ADV	84,90	——	——	84,90
* Police Quest 1	ADV	84,90	——	84,90	84,90
* Police Quest 1 und 2	ADV	149,90	——	149,90	149,90
* Police Quest 2	ADV	84,90	——	84,90	84,90
* Police Quest 3	ADV	——	——	——	94,90
* Quest For Glory 2	ADV	——	——	——	104,90
* Rise Of The Dragon	ADV	94,90	——	——	94,90
* Space Quest 1	ADV	——	——	34,90	——
* Space Quest 1 VGA-Version	ADV	——	——	——	99,90
* Space Quest 2	ADV	——	——	34,90	——
* Space Quest 3	ADV	99,90	——	84,90	99,90
* Space Quest 4 (EGA/VGA HD-Disks)	ADV	——	——	——	104,90
* Willy Beamish (nur VGA)	ADV	84,90	——	——	89,90

Internationaler Software-Markt

Spiele mit englischer Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Abandoned Places	ROL	79,90	——	——	——
Jetfighter 2	SIM	——	——	——	89,90
King's Bounty	ADV	79,90	54,90	——	79,90
Laffer Utilities	UTI	——	——	——	89,90
Links Courses Bay Hill Club	SPO	——	——	——	44,90
Links Courses Bountyful	SPO	——	——	——	44,90
Links Courses Firestone	SPO	——	——	——	44,90
Links Courses Hyatt Dorado	SPO	——	——	——	44,90
Links Courses Pinehurst	SPO	——	——	——	44,90
Martian Memorandum	ADV	——	——	——	89,90
Moonbase	SIM	84,90	——	——	99,90
Spirit Of Excalibur	STR	79,90	——	——	89,90
Star Control	SIM	69,90	49,90	——	84,90

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
4 - Wheel Drive	COM	79,90	——	79,90	——
10 Great Games	COM	89,90	——	89,90	99,90
50 Great Games	COM	——	44,90	——	——
688 Attack Submarine	SIM	69,90	——	——	79,90
AD & D Action Compilation	COM	84,90	——	——	84,90
AH 73 Thunder Hawk	SIM	74,90	——	74,90	74,90
Airbus A 320	SIM	99,90	——	——	——
Air Combat Aces	COM	79,90	——	79,90	89,90
Air-Sea Supremacy	COM	79,90	59,90	——	89,90
Bard's Tale 3 The	ROL	69,90	49,90	——	79,90
Bard's Tale Constuction Kit	ROL	——	——	——	79,90
Bard's Tale Trilogie	ROL	——	——	——	89,90
Battle Isle	SIM	79,90	——	——	89,90
Battlechess 2	STR	69,90	——	——	79,90
Battlehawks 1942	SIM	69,90	——	——	69,90
Bill Elliots Nascar Racing	SPO	79,90	——	——	99,90
Birds of Prey	SIM	84,90	——	——	——
Broker King	SIM	——	——	——	79,90
Buck Rogers	ROL	89,90	64,90	——	89,90
Cadaver	ADV	74,90	——	74,90	——
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44,90	——	44,90	——
Castles	SIM	——	——	——	84,90
Celtic Legends	STR	79,90	——	——	——
Centurion Defender Of Rome	SIM	69,90	——	——	79,90
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	84,90
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90	——	74,90
Chaos Strikes Back (AM 1 MB)	ROL	69,90	——	69,90	——
Chess Master 3000	STR	——	——	——	84,90
Chuck Yeager's AFT. 2.0	SIM	69,90	——	69,90	79,90
Chuck Yeager's Air Combat	SIM	——	——	——	84,90
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	——	——	——	84,90
Command HQ	SIM	——	——	——	89,90
Conquestador	SIM	69,90	59,90	——	——
Conquestador Szenario Disk	SIM	——	19,90	——	——
Cruise for A Corpse	ADV	69,90	——	——	——
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90	74,90	79,90
Death Knights Of Krynn	ROL	79,90	74,90	——	84,90
Deuteros	ARC	84,90	——	84,90	——
Deutsches Afrika Korps	SIM	——	69,90	——	——
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	——	19,90	——	——
Double Double Bill	COM	84,90	——	——	——
Drachen Von Laas Die	ADV	69,90	——	——	——
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	——	74,90
Duck Tales	ARC	74,90	——	74,90	74,90
Dungeon Master (AM 1 MB)	ROL	74,90	——	74,90	——
Elite	SIM	69,90	——	——	69,90
Elite Plus (nur EGA/VGA)	SIM	——	——	——	89,90
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	79,90	59,90	79,90	94,90
Epyx Sporting Gold	COM	74,90	——	74,90	74,90
F 117 A Nighthawk	SIM	——	——	——	89,90
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,90	——	89,90	94,90
F 15 Szenario Op. Desert Storm	SIM	——	——	——	44,90
F 16 Combat Pilot	SIM	69,90	44,90	——	——
F 16 Falcon Collection	COM	79,90	——	79,90	——
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,90	——	79,90	89,90
Face Off Ice Hockey	SPO	64,90	——	64,90	——
Fate-Gates of Dawn	ROL	79,90	——	79,90	——
Flight Of The Intruder	SIM	89,90	——	89,90	94,90
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,90	——	——	79,90
Flugsimulator 4 Aircraft Designer	SIM	——	——	——	84,90
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	——	——	——	149,90
Flugsimulator Szenerie Deutschland	SIM	——	——	——	59,90
Gateway To The Savage Frontier	ROL	——	69,90	——	79,90
Grand Prix	SIM	84,90	——	——	——
Grandstand	COM	84,90	——	——	——
Great Courts 2	SPO	74,90	——	74,90	——
Gunship	SIM	74,90	59,90	74,90	89,90
Gunship 2000	SIM	——	——	——	89,90
Hard Nova	STR	69,90	——	69,90	79,90
Heimdall	ROL	84,90	——	——	——
Imperium	SIM	69,90	——	69,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90	——	67,90	67,90
Indianapolis 500	SPO	69,90	——	——	74,90
Kaiser	SIM	109,90	——	——	109,90
Kathedrale Die	ADV	89,90	——	——	89,90
Knights Of The Sky	SIM	84,90	——	——	94,90
Land Air Sea	COM	84,90	——	——	——
Legend Of Faerghail	ROL	74,90	——	74,90	74,90
Lemmings Data Disk	STR	49,90	——	——	69,90
Lemmings 2 - More Lemmings	STR	69,90	——	——	79,90
Links (Golf)	SPO	——	——	——	94,90
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90	——	74,90	74,90
M 1 Tank Platoon	SIM	79,90	——	79,90	89,90
Mad TV	STR	79,90	——	——	89,90
Magnetic Scrolls Collection	COM	84,90	——	——	——
Manchester United Europe	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90
Mario Andrettis Racing Challenge	SPO	——	——	——	74,90
Martian Dreams	ROL	——	——	——	89,90
Master Golf	SPO	84,90	——	84,90	——
Max Pack Compilation	COM	79,90	——	——	——
Megafortress	SIM	——	——	——	84,90
Megalomania	STR	79,90	——	74,90	——
Megatraveller 1	ROL	74,90	——	74,90	89,90
Microprose Golf	SPO	84,90	——	84,90	——
Midwinter 2	SIM	84,90	——	84,90	——
Mig 29 Super Fulcrum	SIM	——	——	——	99,90
Might & Magic 1	ROL	——	64,90	——	84,90
Might & Magic 2	ROL	84,90	——	——	84,90
Might & Magic 3	ROL	——	——	——	89,90
Movie Premier Collection	COM	79,90	44,90	——	79,90
Oekolopoly	SIM	——	——	——	149,90
PGA Tour Golf	SPO	69,90	——	——	74,90
PGA Plus	SPO	——	——	——	84,90
Pirates !	SIM	69,90	54,90	——	69,90
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,90	69,90	——	79,90
Pools Of Darkness	ROL	——	——	——	84,90
Populous	STR	34,90	——	34,90	34,90
Populous 2	STR	79,90	——	——	——
Populous Promised Lands	STR	19,90	——	19,90	29,90
Ports Of Call	SIM	69,90	——	——	89,90
Powermonger	SIM	59,90	——	59,90	——
Powermonger Data Disk	STR	44,90	——	——	——
Powerpack The	COM	69,90	——	69,90	——
Quest & Glory	COM	79,90	——	79,90	——
Rainbow Collection	COM	59,90	44,90	59,90	——
Ralf Glau Edition	COM	84,90	69,90	——	——
Real ms.	ARC	79,90	——	——	——
Red Baron (EGA oder VGA HD-Disks)	SIM	84,90	——	——	99,90
Red Storm Rising	SIM	74,90	59,90	74,90	89,90
Return Of Medusa	ROL	74,90	——	74,90	79,90
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90
Savage Empire The	ROL	——	——	——	79,90
Schwert u. Magie 1/2 o. 3/4 o. 5/6	ROL	——	29,90	——	——
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79,90	74,90	79,90	79,90
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	——	——	——	94,90
Secret Weapons P 38 Mission	SIM	——	——	——	39,90
Shadow Sorcerer	ROL	79,90	——	79,90	84,90
Silent Service 2	SIM	84,90	——	84,90	84,90
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,90	——	——	44,90
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,90	——	——	44,90
Sim City Terrain Editor	SIM	44,90	——	——	44,90
Sim City und Populous	COM	79,90	——	79,90	79,90
Sim Earth	SIM	——	——	——	84,90
Simpsons The	ARC	69,90	44,90	69,90	79,90
Spirit Of Adventure	ROL	74,90	——	74,90	79,90
Starbyte Collection No. 1	COM	79,90	——	——	——
Starflight 1	ROL	34,90	24,90	34,90	34,90
Starflight 2	ROL	69,90	——	——	69,90
Super Monaco Grand Prix	SPO	69,90	44,90	69,90	——
Team Yankee	SIM	84,90	——	84,90	94,90
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	79,90	49,90	——	——
Test Drive 2 Collection	COM	79,90	69,90	——	84,90
Their Finest Hour	SIM	79,90	——	79,90	79,90
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34,90	——	44,90	34,90
Traders	STR	69,90	——	——	——
Top League	COM	79,90	——	79,90	89,90
Turrican 2	ARC	69,90	44,90	69,90	——
TV Sports Boxing	SPO	——	——	——	89,90
Ultima 4	ROL	74,90	64,90	——	——
Ultima 5	ROL	——	69,90	——	84,90
Ultima 6	ROL	——	79,90	——	89,90
UMS 2	SIM	84,90	——	84,90	94,90
Utopia	ADV	79,90	——	79,90	——
Virtual Reality 1	COM	84,90	——	84,90	84,90
Virtual Reality 2	COM	84,90	——	84,90	84,90
Virtual Worlds	COM	84,90	59,90	84,90	84,90
Wayne Gretzky Ice Hockey 2	SPO	69,90	——	——	84,90
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89,90	——	——	89,90
Windows Entertainment Pack	COM	——	——	——	89,90
Wing Commander 1 (HD od. LD-Disks)	SIM	——	——	——	94,90
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	——	——	——	49,90
Wing Commander 2 Special Operation 1	SIM	——	——	——	49,90
Wing Commander Secr. Missions 1	SIM	——	——	——	49,90
Wing Commander Secr. Missions 2	SIM	——	——	——	49,90
Winzer	SIM	74,90	——	74,90	79,90
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84,90	——	——	84,90
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	64,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!

CPS FRANK HEIDAK

neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE"
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

Bitte ankreuzen

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

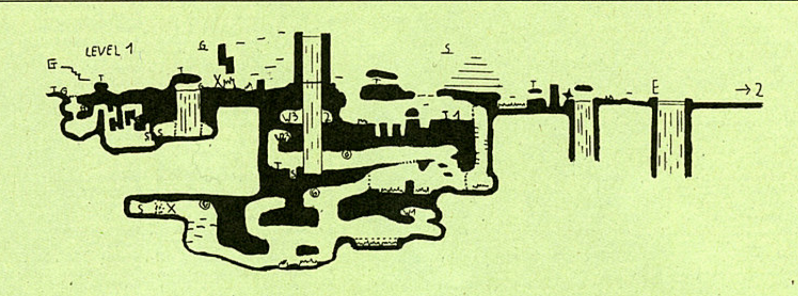
Auftraggeber ☐ **Kundenmagazin (kostenlos)**

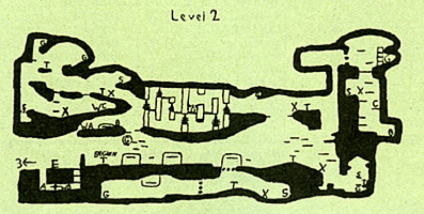
Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....
Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....

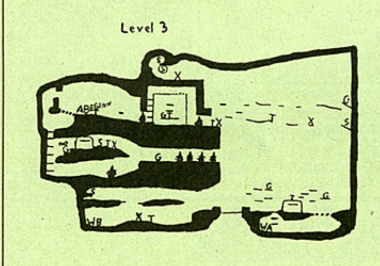
First Samurai

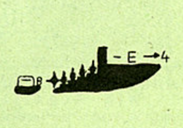
Thomas Lorenz aus Schwanwede hat *The First Samurai* in Rekordzeit durchgespielt und in windeseile Karten für alle Spielabschnitte gezeichnet. Auf den fünften Level hat er verzichtet, weil es dort keine Specials gibt. Brüchige Wände werden durch Strichellinien gekennzeichnet.

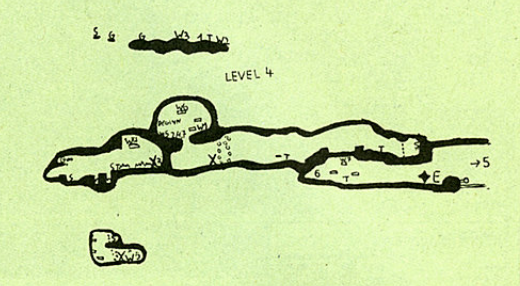
Legende zu den Karten:
T = Magischer Topf
G = Glocke
S = Special
E = Endgegner
W (+ Zahl oder Buchstabe) = Warp
Zahl oder Buchstabe = Zielpunkt des Warps
X = Glockeneinsatz nötig
Stern = Einsetzen des Specials durch Glockengebrauch.

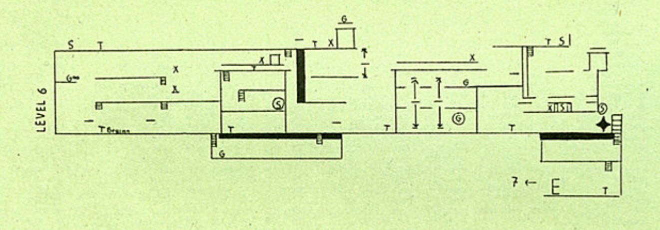


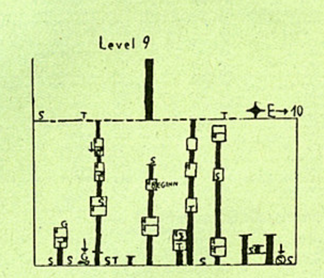


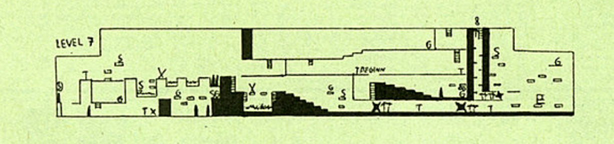


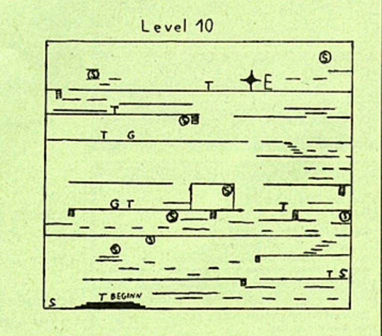


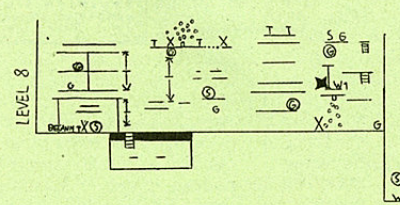


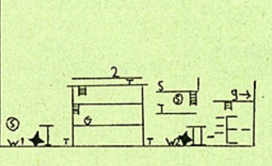












ALLE PASSWÖRTER ZU BUG BOMBER

Je nach angewählter Spielerzahl und IQ-Wert des Computers ergeben sich andere Passwörter.

Level:	1 Player:	2 Players:	3 Players:	4 Players:
IQ = 0:				
11	KKCJDD	OLCLDH	LKKJLD	PLKLLH
21	KKDNDL	OLDPDP	LKLNLL	PLLPLP
31	KOGJHD	OPGLHH	LOOJPD	PPOLPH
41	KOHNHL	OPHPHP	LOPNPL	PPPPPP
IQ = 1:				
11	KCCBBB	ODCDBF	LCKBJB	PDKDJF
21	KCDFBJ	ODDHBN	LCLFJJ	PDLHJN
31	KGGBFB	OHGDFF	LGOBNB	PHODNF
41	KGHFFJ	OHHHFN	LGPFNJ	PHPHNN
IQ = 2:				
11	KICICD	OJCKCH	LIKIKD	PJKKKH
21	KIDMCL	OJDOCP	LILMKL	PJLOKP
31	KMGIGD	ONGKGH	LMOIOD	PNOKOH
41	KMHMGL	ONHOGP	LMPMOL	PNPOOP
IQ = 3:				
11	KACAAB	OBCCAF	LAKAIB	PBKCIF
21	KADEAJ	OBDGAN	LALEIJ	PBLGIN
31	KEGAEB	OFGCEF	LEOAMB	PFOCMF
41	KEHEEJ	OFHGEN	LEPEMJ	PFPGMN
IQ = 4:				
11	IKAJDC	MLALDG	JKIJLC	NLILLG
21	IKBNDK	MLBPDO	JKJNLK	NLJPLO
31	IOEJHC	MPELHG	JOMJPC	NPMLPG
41	IOFNHK	MPFPHO	JONNPK	NPNPPO
IQ = 5:				
11	ICABBA	MDADBE	JCIBJA	NDIDJE
21	ICBFBI	MDBHBM	JCJFJI	NDJHJM
31	IGEBFA	MHEDFE	JGMBNA	NHMDNE
41	IGFFFI	MHFHFM	JGNFNI	NHNHNM
IQ = 6:				
11	IIAICC	MJAKCG	JIIIKC	NJIKKG
21	IIBMCK	MJBOCO	JIJMKK	NJJOKO
31	IMEIGC	MNEKGG	JMMIOC	NNMKOG
41	IMFMGK	MNFOGO	JMNMOK	NNNOOO
IQ = 7:				
11	IAAAAA	MBACAE	JAIAIA	NBICIE
21	IABEAI	MBBGAM	JAJEII	NBJGIM
31	IEEAEA	MFECEE	JEMAMA	NFMCME
41	IEFEEI	MFFGEM	JENEMI	NFNGMM

Bug Bomber

Cyrill Osterwalder aus Frauenfeld hat ein Herz für alle Anarchisten und schickt alle Paßwörter für Kingsofts neues Geschicklichkeitsspiel. Dann bombt mal schön!

Ghostbusters 2

Christian Hagner aus Wechingen schlägt alle Geister in die Flucht. Wer trotzdem Probleme mit aufdringlichem Ektoplasma hat, sollte seinen Cheat ausprobieren. Drückt einfach irgendwo im ersten Level die Pausentaste. Danach gebt Ihr VARPTR ein und schon habt Ihr unendlich viel Zeit, Seile und Schleim — igitt. Mit F1 kommt man einen Level weiter.

Gobliiins

Chris Rübel aus München hilft den kleinen Zwergen auf die Sprünge und liefert zusätzlich noch alle Paßwörter:

1. VQVQFDE
2. ICIGCAA
3. ECPQPCC
4. FTWKFEN
5. HQWFTFW
6. DWNDGBW
7. JCJCJHM
8. ICVGCGT
9. LQPCUJV
10. HNWVGKB
11. FTQKVLE
12. DCPLQMH
13. EWDGPNL
14. TCNGTOV
15. TCVQRMP
16. IQDNKQO
17. KKKPURE
18. NGOGKSP
19. NNGWTTO
20. LGWFGUS
21. TQNGFVC

1. Gegen den Torbogen schlagen und das herabgefallene Horn aufnehmen. Horn benutzen und mit dem Magier auf den herabgefallenen Ast zaubern.

2. Auf zwei Äpfel zaubern (die rechten) und sie mit dem Boxer vom Baum schlagen. Danach aufheben und in die Schlucht bei der zerstörten Brücke werfen. Zuletzt mit der Hacke den Diamanten freischlagen.

3. Mit dem Boxer an die Tür klopfen.

4. Auf der Pflanze an der Tür zaubern, bis sie in die Höhe schießt. Danach Topf Nr. 2 auf die andere Pflanze benutzen, um sie zu besättigen. Mit dem Boxer die erste Pflanze hochklettern und auf das Buch ganz rechts schlagen. Den Diamanten in die Hand des Zauberers legen.

5. Alle bis auf den Zauberer unter den Mund der grotesken Statue plazieren (die Maske wird nicht benötigt). Mit dem Zauberer auf das linke Tableau steigen und auf die "Antenne" des Sarges zaubern. Jetzt mit dem Zauberer schnell in die Mitte des Durchgangs — solange bis das Skelett über ihm vorbeimarschiert. Sodann auf den kleinen Haken kurz vor dem Glöckner zaubern und mit dem Boxer nach oben klettern. Den Zauberer unter den Mund der Statue stellen und den Boxer auf das rechte Augen desselben schlagen lassen. Das Skelett den Glöckner vertreiben lassen und warten, bis es wieder schlafen geht. Danach den Pilz nehmen.

6. Mit dem Boxer den Faden der Spinne, die im Weg hängt, nach oben klettern (vom Vorsprung über der Spinne aus). Danach den ersten weißen Faden von links benützen (draufschlagen), bis die Spinne den Weg freigibt. Die Pistolen holen und auf die kleine schlafende Spinne oben links im Bild schießen. Das Kissen nehmen und unter die nun erhöht hängende Spinne legen. Gegen diese zaubern, die heruntergefallene Flasche nehmen und auf die Spinne schießen, die den Ausgang versperrt.

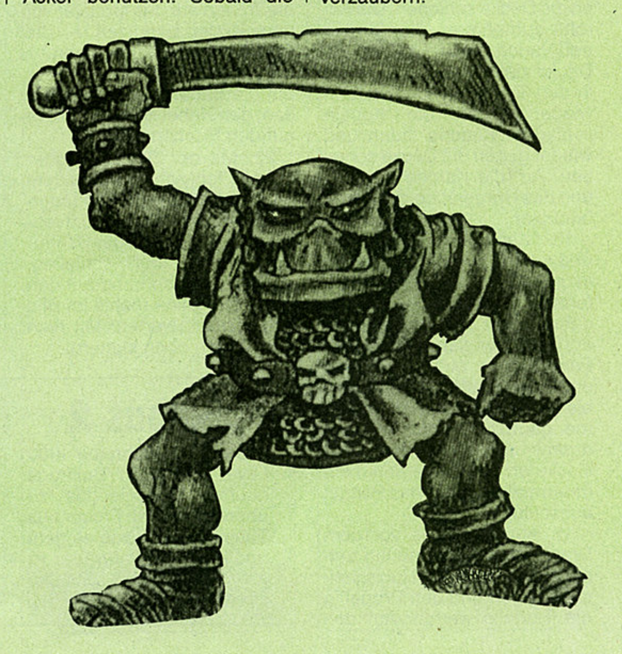
7. Auf den Ast mit dem Beutel zaubern und ihn aufnehmen. Den Boxer neben der Vogelscheuche aufstellen und den Beutel samt Samen auf dem Acker benutzen. Sobald die Vögel kommen, auf die Vogelscheuche schlagen. Nun auf den langen Ast steigen und auf die rechte Wolke über die Scheuche zaubern. Die Blume aufnehmen.

8. Auf das Skelett zaubern, danach auf den Knochen. Die Flöte bei der Schlange benutzen, mit dem Boxer nach oben klettern. Die anderen werden auf das lose Brett gestellt — mit dem Boxer auf die Steinanhäufung rechts oben schlagen.

9. Weit um den Hund herumgehen und das Fleisch aufnehmen.

10. Am ersten Loch das Fleisch benutzen, mit dem Zauberer auf die drei flatternden Blätter zaubern und ihn am Ende des nun langen Astes plazieren. Mit dem Boxer von unten gegen das rechte Ende des Astes schlagen, wodurch der Zauberer nach oben katapultiert wird. Nun gegen den Korken oben links zaubern. Das gleiche wiederholen, den Korken nehmen und ihn in eins der beiden Löcher stecken. Wieder nach links gehen, auf den Ast über den Windbeutel, bis dieser nachgibt. Den Windbeutel aufnehmen und durch den Boxer wieder nach oben gelangen. Sich neben das freie Loch plazieren und mit dem Boxer auf das Loch mit dem Vogel schlagen. Danach einen der herausfliegenden Vögel mit dem Windbeutel fangen.

11. Vorsichtig vor den Hund plazieren und den Vogel freilassen. Den abgelenkten Hund verzaubern.



12. Mit der Feder das Skelett am Fuß kitzeln. Danach gibt man ihm das Spielzeug in die Hand, holt den Schlüssel und gibt ihn dem Gefangenen. Auf die Feder zaubern und die bald hereinfliegende Wespe mit der Patsche töten. Draufzaubern und den so gewonnenen Dart auf das Bild mit dem Zauberer "benutzen".

13. Auf die Wurzel des Baumes zaubern, die Pfeife nehmen und beim Vogelnest benutzen. Warten, bis das Küken herausspringt und dagegenboxen. Sodann gegen das Küken zaubern bis der Zauberer die andere Seite erreicht. Auf die im Weg liegende Hupe zaubern. Kurz vor der Maueröffnung das Elixier benutzen und unsichtbar zur Karotte gehen. Diese aufnehmen und vor das Maulwurfsloch legen. Den Boxer vor die Maueröffnung stellen, den Zauberer auf den Maulwurf zaubern lassen und während der Magier das Mädel betrachtet, sich mit dem Schläger zu den anderen gesellen.

14. Auf den länglichen Stein vor dem Monolith zaubern. Den Ast nehmen und in das kleine Loch auf dem Monolithen stecken. Mit der Gießkanne auf die Karotten gießen und auf alle zaubern. Gegen die Karotte mit dem Schlüssel boxen und Gang aufsperren.

15. Streichhölzer nehmen und das Feuer unter dem Topf anzünden. Gegen die Kugeln und dann gegen die Kanone boxen. Die Kugel einlegen, wieder dagegen boxen und mit den Streichhölzern die Kugel an die Decke schießen. Die Karotte aufnehmen, die Kanone neu laden (nicht gegen die Decke zielen!) und die Karotte in den Topf schießen. Sodann wieder gegen die Kugeln schlagen, Kanone laden und wieder gegen die Decke schießen. Auf die Karotte zaubern und das Hörgerät beim Weisen benutzen.

16. Kopfhörer aufnehmen und unter das rechte Ende der in der Luft schwebenden Plattform mit der Statue legen — dann darauf zaubern, bis man auf die Statue gehen kann. Das Pendel in der Mitte des Bildes unter der Plattform benutzen, bis es ausschlägt. Auf die Palme ganz links zaubern und darauf schlagen. Nun die Hacke an der Stelle benutzen (mehrmals), an der das Pendel ausschlug.

17. Auf der Stelle vor dem Drachen zaubern und ihn aufnehmen. Gegen die Holzscheite schlagen und den Prügel in die Tierfalle werfen. Auf den Prügel zaubern und das Deodorant und die Samen ganz oben ablegen. Die Samen benützen, das Deodorant aufnehmen und auf den Fuß, wenn er gerade umdrehen will, sprühen (bis man den richtigen Zeitpunkt raus hat, braucht man ein wenig Geduld). Danach den Fuß auf die Erhöhung vor dem Drachen legen, bis dieser ihn röstet. Jetzt wird er der Freßbrücke vorgeworfen. Das Schwert nahmen und ebenfalls auf die Erhöhung legen, bis es geröstet wird.

18. Das Medaillon der Statue mit dem Schwert anzünden, auf die rechte Hand stellen — die Voodoopuppe aufnehmen und alle auf die rechte Hand stellen.

19. Gegen die Bananenstaude schlagen und Banane, rote Nase und Seife auf das Pult vor dem Schreiber legen. Jetzt alles benutzen, bis man das Zauberbuch erhält. Gegen das Torgitter zaubern.

20. Auf den Knopf unter der Plattform, die zum Kopf des Djinni führt, zaubern. Dagegenschlagen, mit dem Zauberer nach oben steigen und auf den Korken im Ohr zaubern. Darauf neben dem Ohr aus dem Zauberbuch vorlesen. Das Pixel links oben im Bild (im Turm) aufheben und den so gewonnenen Köder rechts oben im Bild an der Stelle der Trinkschale ablegen. Die Trinkschale unter das linke Auge des Djinnis legen und ihm so oft aus dem Zauberbuch neben seinem Ohr vorlesen, bis sich die Schale mit Tränen füllt. Nun die Tränen auf das Monster vor dem Köder benutzen — die Steinschleuder aufnehmen.

21. Mit der Steinschleuder auf die Bananenstaude schießen, den Hebel ziehen und alle auf den Fisch stellen.

22. Mit der Steinschleuder auf den Topf schießen. Mit dem Zauberer auf die grüne Fledermaus zaubern. Mit der Schleuder auf den Knoten der Schnur über dem Topf schießen. Schnur aufheben und auf den obersten Haken rechts im Bild des Skeletts werfen. Mit dem Boxer nach oben klettern.

Populous 2

Sage und schreibe 1000 Level gilt es in Bullfrogs neuem Strategieepos zu überstehen. Jan Freuer aus Tübingen weiß wie es geht und kennt die Paßwörter zu allen göttlichen Spielflächen.

POPULOUS II - Trials Of The Olympian Gods

Epimetheus:

Nr.	Passwort
0	DOEGAC
1	AAWOAK
2	LUNEAG
3	ACMEAB
4	OMJIAD
5	AKSUAF
6	OOAC
7	AGIIAC
8	OPOAK
9	AMLYAG
10	UMHEAD
11	EMDOAD
12	UBTUAF
13	HEAK
14	UGSIAC
15	LEUMAK
16	QUDDAG
17	ETLEAB
18	TUMOAD
19	NENGAF
20	NGAF
21	ITTIAC
22	MMUUNAK
23	SIGHAG
24	VEPEAB
25	TIHOAD
26	UXCCAF
27	IMAT
28	DDISAC
29	WIUPAK
30	GHTHAG

Pan:

Nr.	Passwort
31	SOERAB
32	LDOMAD
33	MOMNAF
34	ABAL
35	HOINAC
36	ADUHAK
37	OWAAAT
38	AFEGAB
39	WOOOAD
40	ATNEAF
41	UXEM
42	ALJIAC
43	MEACAT
44	??????
45	UPITAB
46	FEOPAD
47	UHUXAF
48	PEHE
49	SUSOAC
50	ERTUAK
51	TTADAT
52	EGSIAB
53	CCUXAD
54	IIDDAF
55	MNFE
56	PIMOAC
57	NETTAK
58	ISAFAT
59	LYPIAB
60	INUNAD
61	LLLLAF
62	JIPE
63	THLOAC

Prometheus:

Nr.	Passwort
64	DOCCAK
65	AAATAT
66	LOISAB
67	ACUPAD
68	OMTHAF
69	AKER
70	OOOMAC
71	AGMNAK
72	OPAMAT
73	AMINAB
74	UMUGAD
75	EMAAAG
76	UBNE
77	HEOOAC
78	UGVEAK
79	LEEMAT
80	QUWIAB
81	ETQUAD
82	TUABAG
83	NEIT
84	NEWOAC
85	ITUXAK
86	MMMEAT
87	SISUAB
88	VESUAD
89	TIADAG
90	UXII
91	IMUXAC
92	DDLYAK
93	WIFEAT
94	GHDOAB
95	SOTTAD

Persephone:

Nr.	Passwort
96	LDAKAG
97	MOPI
98	ABUNAC
99	HOLLAK
100	ADPEAT
101	OWLOAB
102	AFCCAD
103	WOAGAG
104	ATIS
105	UXUBAC
106	ALTHAK
107	UNETAT
108	MEOMAB
109	UPMMAD
110	FEAMAG
111	UHIM
112	PEUGAC
113	SULDAK
114	ERNEAT
115	TTOWOB
116	EGVEAD
117	CCALAG
118	IIWI
119	MNUHAC
120	PIABAF
121	NEEGAT
122	ISWOAB
123	LYNEAD
124	INMEAG
125	LLJI
126	JISUAC
127	THACAF

Asclepius:

Nr.	Passwort
128	DOIIAT
129	AAUXAB
130	LOLYAD
131	ACFEAG
132	OMDO
133	AKTTAC
134	OOAKAF
135	AGPIAT
136	OPUMAB
137	AMLLAD
138	UMLEAG
139	EMLU
140	UBNGAC
141	HEAGAF
142	UGTIAT
143	LEUBAB
144	QUGHAD
145	ETETAG
146	TUHO
147	NEMMAC
148	NGATAF
149	ITIMAT
150	MMUPAB
151	SILDAD
152	VEERAG
153	TIOW
154	UXMNAC
155	IMALAF
156	DDINAT
157	WIUHAB
158	GHAAAK
159	SOEGAG

Dionysus:

Nr.	Passwort
160	LDOO
161	MONEAC
162	ABMEAF
163	HOJIAT
164	ADSUAB
165	OWACAK
166	AFIIAG
167	WOOP
168	ATLYAC
169	UXHEAF
170	ALDOAT
171	UNTUAB
172	MEAKAK
173	UPSIAG
174	FEUM
175	UHODAC
176	PELEAF
177	SUMOAT
178	ERNGAB
179	TTAFAK
180	EGTIAG
181	CCUN
182	IIGHAC
183	MNPEAF
184	PIHOAT
185	NECCAB
186	ISATAK
187	LYISAG
188	IUUP
189	LLTHAC
190	JIERAF
191	THOMAT

Hermes:

Nr.	Passwort
192	DOMNAB
193	AAALAK
194	LOINAG
195	ACUH
196	OMAAAD
197	AKEGAF
198	OOOOAT
199	AGNEAB
200	OPEMAK
201	AMJIAG
202	UMQU
203	EMACAD
204	UBITAV
205	HEOPAT
206	UGUXAB
207	LEHEAK
208	QUSOAG
209	ETTU
210	TUADAD
211	NESIAF
212	NGUXAT
213	ITDDAB
214	MMFEAK
215	SIMOAG
216	VETT
217	TIAF
218	TIAFAD
219	UXPIAF
220	DDLLAB
221	WIPEAK
222	GHLOAG
223	SOCC

Iapetus:

Nr.	Passwort
224	LDAGAD
225	MOISAF
226	ABUPAT
227	HOTHAB
228	ADERAK
229	OWOMAG
230	AFMN
231	WOAMAD
232	ATINAF
233	UXUGAT
234	ALAAAC
235	UNNEAK
236	MEOOAG
237	UPVE
238	FEEMAD
239	UHWIAF
240	PEQUAT
241	SUABAC
242	ERITAK
243	TTWOAG
244	EGUX
245	CCMEAD
246	IISOAF
247	MNSUAT
248	PIADAC
249	NEIIAK
250	ISUXAG
251	LYLY
252	INFEAD
253	LLDOAF
254	JITTAT
255	THAKAC

Nike:

Nr.	Passwort
256	DOPIAK
257	AAUNAG
258	LOLL
259	ACPEAD
260	OMLOAF
261	AKCCAT
262	OOAGAC
263	AGISAK
264	OPUBAG
265	AMTH
266	UMETAT
267	EMOMAF
268	UBMMAT
269	HEAMAC
270	UGIMAK
271	LEUGAG
272	QULD
273	ETNEAD
274	TUOWAF
275	NEVEAT
276	NGALAC
277	ITWIAK
278	MMUHAG
279	SIABAB
280	VEEGAD
281	TIWOAF
282	UXNEAT
283	IMMEAK
284	DDJIAK
285	WISUAG
286	GHACAB
287	SOIIAD

Demeter:

Nr.	Passwort
288	LDOPAF
289	MOLYAT
290	ABFEAC
291	HODOAK
292	ADTTAG
293	OWAKAB
294	AFPIAD
295	WOUMAF
296	ATLLAT
297	UXLEAC
298	ALLOAK
299	UNNGAD
300	MEAGAB
301	UPTIAD
302	FEUBAF
303	UHGHAT
304	PEETAC
305	SUHOAK
306	ERMMAG
307	TTATAB
308	EGIMAD
309	CCUPAF
310	IILDAT
311	MNERAC
312	PIOWAK
313	NEMNAG
314	ISALAB
315	LYINAD
316	INUHAF
317	LL
318	JIEGAC
319	THOOAK

Hebe:

Nr.	Passwort
320	DONEAG
321	AAMEAB
322	LOJIAD
323	ACSUAF
324	OMAC
325	AKIIAC
326	OOOPAK
327	AGLYAG
328	OPHEAB
329	AMDOAD
330	UMTUAF
331	EMAK
332	UBSIAC
333	HEUMAK
334	UGDOAG
335	LELEAB
336	QUMOAD
337	ETNGAF
338	TUAF
339	NETIAC
340	NGUNAK
341	ITGHAG
342	MMPEAB
343	SIHOAD
344	VECCAF
345	TIAT
346	UXISAC
347	IMUPAK
348	DDTHAG
349	WIERAB
350	GHOMAD
351	SOMNAF

Eilethya:

Nr.	Passwort
352	LDAM
353	MOINAC
354	ABUHAK
355	HOAAAT
356	ADEGAB
357	OWOOAD
358	AFNEAF
359	WOEM
360	ATJIAC
361	UXQUAK
362	ALACAT
363	UNITAB
364	MEOPAD
365	UPUXAF
366	FEHE
367	UHSOAC
368	PETUAK
369	SUADAT
370	ERSIAB
371	TTUXAD
372	EGDDAF
373	CCFE
374	IIMOAC
375	MNTTAK
376	PIAFAT
377	NEPIAB
378	ISUNAD
379	LYLLAF
380	INPE
381	LLLOAC
382	JICCAK
383	THAGAT

Metis:

Nr.	Passwort
384	DOISAB
385	AAUPAD
386	LOTHAF
387	ACER
388	OMOMAC
389	AKMNAK
390	OOAMAT
391	AGINAB
392	OPUGAD
393	AMAAAG
394	UMNE
395	EMOOAC
396	UBVEAK
397	HEMAT
398	UGWIAB
399	LEQUAD
400	QUABAG
401	ETIT
402	TUWOAC
403	NEUXAK
404	NGMEAT
405	ITSOAB
406	MMSUAD
407	SIADAG
408	VEII
409	TIUXAC
410	UXLYAK
411	IMFEAT
412	DDDOAB
413	WITTAD
414	GHAKAG
415	SOPI

Aphrodite:

Nr.	Passwort
416	LDUMAC
417	MOLLAK
418	ABPEAT
419	HOLOAB
420	ADCCAD
421	OWAGAG
422	AFIS
423	WOUBAC
424	ATTHAK
425	UXETAT
426	ALOMAB
427	UNMMAD
428	MEAMAG
429	UPIM
430	FEAGAC
431	UHLDAK
432	PENEAT
433	SUOWAB
434	ERUEAD
435	TTALAG
436	EGWI
437	CCUHAC
438	IIABAF
439	MNEGAT
440	PIWOAB
441	NENEAD
442	ISMEAG
443	LYJI
444	INSUAC
445	LLACAF
446	JIIIAT
447	THOPAB

Eos:

Nr.	Passwort
448	DOLYAD
449	AAFEAG
450	LODO
451	ACTTAC
452	OMAKAF
453	AKPIAT
454	OOUMAB
455	AGLLAD
456	OPLEAG
457	AMLO
458	UMNGAC
459	EMAGAF
460	UBTIAT
461	HEUBAB
462	UGGMAD
463	LEETAG
464	QUHO
465	ETMMAC
466	TUATAF
467	NEIMAT
468	NGUDAB
469	ITLDAD
470	MMERAG
471	SIOW
472	VEMNAC
473	TIALAF
474	UXINAT
475	IMUHAB
476	DDAAAK
477	WIEGAG
478	GHOO
479	SONEAC

Selene:

Nr.	Passwort
480	LDEMAF
481	MOJIAT
482	ABSUAB
483	HOACAK
484	APIIAG
485	OWOP
486	AFLYAC
487	WOHEAF
488	ATDOAT
489	UXTUAB
490	ALAKAK
491	UNSIAG
492	MEUM
493	UPDDAC
494	FELEAF
495	NHMOAT
496	PENGAB
497	SUAFAK
498	ERTIAG
499	TTUN
500	EGGHAC
501	CCPEAF
502	IIHOAT
503	MNCCAB
504	PIATAK
505	NEISAG
506	ISUP
507	LYTHAC
508	INERAF
509	LLOMAT
510	JIMNAB
511	THAMAK

Helious:

Nr.	Code
512	DOINAG
513	AAUH
514	LOAAAD
515	ALEGAF
516	OMOOAT
517	AKNEAB
518	OOEMAK
519	AGJIAG
520	OPQU
521	AMACAD
522	UMITAF
523	EMOPAT
524	UBUXAB
525	HEHEAK
526	UGSOAG
527	LETU
528	QUADAD
529	ETSIAF
530	TUUXAT
531	NEDDAB
532	NGFEAK
533	ITMOAG
534	MMTT
535	SIAFAD
536	VEPIAF
537	TIUNAT
538	UXLLAB
539	IMPEAK
540	DDLOAG
541	WICC
542	GHAGAD
543	SOISAF

Styx:

Nr.	Code
544	LDUBAT
545	MOTHAB
546	ABERAK
547	HOOMAG
548	ADMN
549	OWAMAD
550	AFINAF
551	WOUGAT
552	ATAAAC
553	UXNEAK
554	ALOOAG
555	UNVE
556	MEEMAD
557	UPWIAF
558	FEQUAT
559	UHABAC
560	PEITAG
561	SUWOAG
562	ERUX
563	TTMEAD
564	EGSOAF
565	CCSUAT
566	IIADAC
567	MNIIAK
568	PIUXAG
569	NELY
570	ISFEAD
571	LYDOAF
572	INTTAT
573	LLAKAC
574	JIPIAK
575	THUMAG

Hyperion:

Nr.	Code
576	DOLL
577	AAPEAD
578	LOLOAF
579	ACCCAT
580	OMAGAC
581	AKISAK
582	OOUBAG
583	AGTH
584	OPETAD
585	AMOMAF
586	UMMMAT
587	EMAMAK
588	UBIMAK
589	HEUGAG
590	UGLD
591	LENEAD
592	QUOWAF
593	ETVEAT
594	TUALAC
595	NEWIAK
596	NGUHAG
597	ITABAB
598	MMEGAD
599	SIWOAF
600	VENEAT
601	TIMEAC
602	UXJIAK
603	IMSOAG
604	DDACAB
605	WIIIAD
606	GHOPAF
607	SOLYAT
608	LDHEAC
609	MODOAK
610	ABTTAG
611	HOAKAB
612	ADPIAD
613	OWUMAF
614	AFLLAT
615	WOLEAC
616	ATLOAK
617	UXNGAG
618	ALAGAB
619	UNTIAD
620	MEUBAF
621	UPGMAT
622	FEETAC
623	UNHOAK
624	PEMMAG
625	SUATAB
626	ERIMAD
627	TTUPAF
628	EGLDAT
629	CCERAC
630	IIOWAK
631	MNMNAG
632	PIALAB
633	NEINAD
634	ISUHAF
635	LY
636	INEGAC
637	LLOOAK
638	JINEAG
639	THEMAB

Athena:

Nr.	Code
640	DOJIAD
641	AASUAF
642	LOAC
643	ACTIAC
644	AMOPAK
645	AKLYAG
646	OOHEAB
647	AGDOAD
648	OPTUAF
649	AMAK
650	UMSIAK
651	EMUMAK
652	UBDDAG
653	HELEAB
654	UGMOAD
655	LLENGAF
656	QUAF
657	ETTIAC
658	TUUNAK
659	NEGHAG
660	NHPEAB
661	ITHOAD
662	MMCCAF
663	SIAT
664	VEISAC
665	TIUPAK
666	UXTHAG
667	IMERAB
668	DDOMAD
669	WIMNAF
670	GHAM
671	SOINAC

Apollo:

Nr.	Code
672	LDUGAK
673	MOAAAT
674	ABEGAB
675	HOOOAD
676	ADNEAF
677	OWEM
678	AFJIAC
679	WOQNAK
680	ATACAT
681	UXITAB
682	ALOPAD
683	UNUXAF
684	MEHE
685	UPSOAC
686	FETUAK
687	UHADAT
688	PESIAB
689	SUUXAD
690	ERDOAF
691	TTFE
692	EGMOAC
693	CCTTAK
694	IIAFAT
695	MNPIAB
696	PIUNAD
697	NELLAF
698	ISPE
699	LYLOAC
700	INCCAK
701	LLAGAT
702	JIISAB
703	THUBAD

Hephaestus:

Nr.	Code
704	DOTHAF
705	AAER
706	LOOMAC
707	ACMNAK
708	OMAMAT
709	AKINAB
710	OOUGAD
711	AGAAAD
712	OOPNE
713	AMOOAC
714	UMVEAK
715	EMEMAT
716	UBWIAB
717	HEQUAD
718	UGABAG
719	LEIT
720	QUWOAC
721	ETUXAK
722	TUMEAT
723	NESOAB
724	NGSUAD
725	ITADAG
726	MMII
727	SIUXAC
728	VELYAK
729	TIFEAT
730	UXDOAB
731	IMTTAD
732	DDAKAG
733	WIPI
734	GHUMAC
735	SOLLAK

Ares:

Nr.	Code
736	LDLEAT
737	MOLOAB
738	ABCCAD
739	HOAGAG
740	ADIS
741	OWUBAC
742	AFTHAK
743	WUETAT
744	ATOMAB
745	UXMMAD
746	ALAMAG
747	UNIM
748	MEUGAC
749	UPLDAK
750	FENEAT
751	OHOWAB
752	PEVEAD
753	SUALAG
754	ERWI
755	TTUHAC
756	TTUHAC
757	CCEGAT
758	IIWOAB
759	MNNEAD
760	PIMEAG
761	NEJI
762	ISSUAC
763	LYACAF
764	INIIAT
765	LLOPAB
766	JILYAD
767	THHEAG

Uranus:

Nr.	Code
768	DODO
769	AATTAC
770	LOAKAF
771	ACPIAT
772	OMUMAB
773	AKLLAD
774	OOLEAG
775	AGLO
776	OPNGAC
777	AMAGAF
778	UMTIAT
779	EMUBAB
780	UBGHAD
781	HEETAG
782	UGHO
783	LEMMAC
784	QUTAF
785	ETIMAT
786	TUUPAB
787	NELDAD
788	NGERAG
789	ITOU
790	MMMNAC
791	SIALAF
792	VEINAT
793	TIUHAB
794	UXAAK
795	IMEGAG
796	DDOO
797	WINEAC
798	GHEMAF
799	SOJIAT

Gaea:

Nr.	Code
800	LDQUAB
801	MOACAK
802	ABIIAG
803	HOOP
804	ADLYAC
805	OWHEAF
806	ATDOAT
807	WOTUAB
808	ATAKAK
809	UXSIAG
810	ALUM
811	UNDDAC
812	MELEAF
813	UPMOAT
814	FENGAB
815	UHAFAK
816	PETIAG
817	SUUN
818	ERGHAC
819	TTPEAF
820	EGHOAT
821	CCCCAB
822	IIATAK
823	MNISAG
824	PIUP
825	NETHAC
826	ISERAF
827	LYOMAT
828	INMNAB
829	LLAMAK
830	JIINAG
831	THUG

Oceanus:

Nr.	Code
832	DOAAAD
833	AAEGAF
834	LOOOAT
835	ACNEAB
836	OMEMAK
837	AKJIAG
838	OOQU
839	AGACAD
840	OPITAF
841	AMOPAT
842	UMUXAB
843	EMHEAK
844	UBSOAG
845	HETU
846	UGADAD
847	LESIAF
848	QUUXAT
849	ETDDAB
850	TOFEAK
851	NEMOAG
852	NGTT
853	ITAFAD
854	MMPIAF
855	SIUNAT
856	VELLAB
857	TIPEAK
858	UXLOAG
859	IMCC
860	DDAGAD
861	WIISAF
862	GHUBAT
863	SOTHAB

Hestia:

Nr.	Code
864	LDETAK
865	MOOMAG
866	ABMN
867	HOAMAD
868	ADINAF
869	OWUGAT
870	AFAAAC
871	WONEAK
872	ATOOAG
873	UXUE
874	ALEMAD
875	UNWIAF
876	MEQUAT
877	UPABAC
878	FEITAK
879	UHWOAG
880	PEUX
881	SUMEAD
882	ERSOAF
883	TTSUAT
884	EGADAC
885	CCIIAK
886	IIUXAG
887	MNLY
888	PIFEAD
889	NEDOAF
890	ISTTAT
891	LYAKAC
892	INPIAK
893	LLUMAG
894	JILL
895	THLEAD

Hera:

Nr.	Code
896	DOLOAF
897	AACCAT
898	LOAGAC
899	ACISAK
900	OMUBAG
901	AKTH
902	OOETAD
903	AGOMAF
904	OPMMAT
905	AMAMAC
906	UMIMAK
907	EMUGAG
908	UBLD
909	HENEAD
910	UGOWAF
911	LEVEAT
912	QUALAC
913	ETWIAK
914	TUUHAG
915	NEABAB
916	NGEGAD
917	ITWOAF
918	MMNEAT
919	SIMEAC
920	VEJIAK
921	TISUAG
922	UXACAB
923	IMIIAG
924	DDOPAF
925	WILYAT
926	GHHEAC
927	SODOAK

Poseidon:

Nr.	Code
928	LDTUAG
929	MOAKAB
930	ABPIAD
931	HOUMAF
932	ADLLAT
933	OWLEAC
934	AFLOAK
935	WONGAG
936	ATAGAB
937	UXTIAD
938	ALUBAF
939	UNGHAT
940	MEETAC
941	UPHOAK
942	FEMMAG
943	UHATAB
944	PEIMAD
945	SUUPAF
946	ERLDAT
947	TTERAC
948	EGOWAK'
949	CCMNAG
950	IIALAB
951	MNINAD
952	PIUHAF
953	NE
954	ISEGAC
955	LYOOAK
956	INNEAG
957	LLEMAB
958	JIJIAD
959	THQUAF

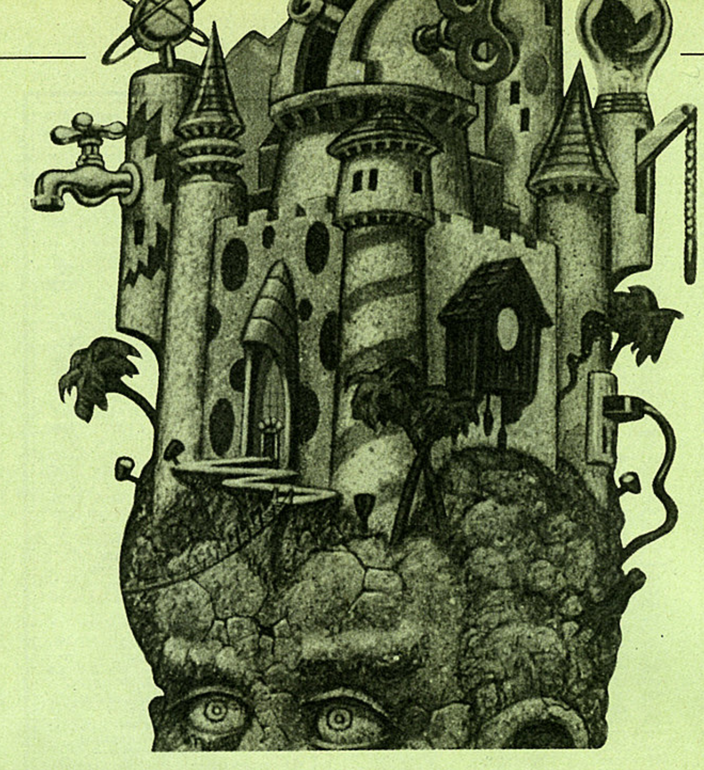
Hades:

Nr.	Code
960	DOAC
961	AAIIAC
962	LOOPAK
963	ACLYAG
964	OMHEAB
965	AKDOAD
966	OOTUAF
967	AGAK
968	OPSIAC
969	AMUMAK
970	UMDDAG
971	AMLEAB
972	UBMOAD
973	HENGAF
974	UGAF
975	LETIAC
976	QUUNAK
977	ETGHAG
978	TUPEAB
979	NEHOAD
980	NGCCAF
981	ITAT
982	MMISAC
983	SIUPAK
984	VETHAG
985	TIERAB
986	UXOMAD
987	IMMNAF
988	DDAM
989	WIINAC
990	GHUGAK
991	SOAAAT

Zeus:

Nr.	Code
992	LDNEAB
993	MOOOAD
994	ABNEAF
995	HOEM
996	ADJIAC
997	OWQUAK
998	AFACAT
999	WOITAB





Castle of Dr. Brain

Ronald Konheiser und Günther Hackner aus München haben die Rätsel in Doktor Brains Burg souverän gemeistert und weihen uns in Ihr Erfolgsgeheimnis ein.

Vor dem Haus benutzt man die Klingel und drückt die Farbenkombination nach, die einem vorgespielt wird. Man bekommt dafür eine Plakette. Wenn man im Haus ist, öffnet man die linke Türe und geht hinein. Jetzt muß man einige Rechenaufgaben lösen:

11	90	42	60
+22	-80	x02	:20
33	10	84	03

In der Truhe befindet sich ein Schlüssel, den man zusammen mit dem zweiten Codewort erhält. In der zweiten Tür muß man ein "Magisches Rechteck" zusammensetzen. Die senkrechten, waagrechten und diagonalen Zahlen müssen die Zahl 15 ergeben, wenn man sie addiert:

2	9	4
7	5	3
6	1	8

Für das gelöste Rätsel erhält man das zweite Paßwort für die dritte Türe. Nun öffnet man die Schublade des kleinen Tisches. Darin befindet sich ein weiteres Puzzle. Man muß die Zahlen von 1-9 so verschieben, daß sie in der richtigen Reihenfolge sind. Hat man es geschafft, bekommt man das dritte Paßwort und man kann die drei Codes in den Computer hinter der dritten Türe eingeben. Die Tür öffnet sich und man kann in den Raum dahinter gehen. Dort muß man die große Uhr an der linken Wand ausschalten: Zuerst drückt man den zweiten Knopf von unten, um die Kuckucksuhr auszuschalten. Dann den zweiten Knopf von oben, um die Uhr aus- und die Alarmanlage einzuschalten. Der oberste Knopf muß gedrückt werden, um das Radio einzuschalten. Nun drückt man den untersten Knopf, um die Alarmanlage wieder auszuschalten und als letztes nochmal den obersten, damit das Radio ausgeschaltet wird.

Jetzt öffnet man den Schrank und knackt das Zeitschloß: Wenn man auf "Start" gedrückt hat, dreht man die rechte Sanduhr um und läßt die linke ablaufen. Wenn die 25 Sekunden vorbei sind, dreht man sofort die rechte Uhr um und wartet, bis sie nach 15 Sekunden ablaufen. Nun drückt man sofort auf "Open" und der Schrank öffnet sich.

Man nimmt die Karten aus der Schublade und öffnet den Kasten neben der Kuckucksuhr. Man stellt die Uhr auf 4.48 und schiebt die erste Karte in den Schlitz. Dann stellt man sie auf 11.00 Uhr und schiebt die zweite Karte hinein. Die dritte Karte benutzt man um 1.45 mit dem Schlitz. Die Aufzugtüre öffnet sich und gibt den Weg in ein Labyrinth frei. Man muß sich nun den Weg durch das Labyrinth nach oben suchen.

Wenn man im zweiten Stock angekommen ist, sollte man zuerst in die rechte Türe gehen und den Schaltplan anschauen. Nun muß man die verschiedenen Teile richtig auf dem Schaltplan ordnen.

Jetzt muß man auf den rechten, vorderen Bildschirm schauen und die Dezimalzahlen bilden:

1. 00010010
2. 00110101
3. 00101111
4. 00111111

Nun nach links in die Türe und den Roboter durch das Labyrinth steuern. Hat man es geschafft, geht man zum Computer hinter der Türe im Norden und beantwortet die Fragen: 1c, 2e, 3d

Man ist jetzt im Labor und muß den Roboter programmieren. Den Kopf links unten und nacheinander jeweils einen Arm an den Computer stecken. Die Karte in den Computer schieben und den Roboter programmieren:

linker Arm:	mittlerer Arm:	rechter Arm:
1 Begin	1 Begin	1 Begin
2 Move Left	2 Move Right	2 Move Left
3 Move Forward	3 Move Forward	3 Move Forward
4 Move Forward	4 Move Left	4 Move Forward
5 Move Forward	5 TURN ON	5 Move Forward
6 Move Right	6 Move Right	6 Move Right
7 Move Right	7 Move Backward	7 Move Forward
8 Move Right	8 Move Left	8 Move Left
9 TURN ON	9 Move Left	9 TURN ON
10 Move Left	10 Move Forward	10 Move Right
11 Move Left	11 Move Forward	11 Move Right
12 Move Forward	12 Move Forward	12 Move Forward
13 Move Right	13 Move Right	13 TURN OFF
14 Move Forward	14 Move Forward	
15 TURN OFF	15 Move Right	
	16 Move Forward	
	17 TURN OFF	

Wenn man die Gegenstände hat, öffnet sich die Aufzugtür und man muß wiederum durch ein Labyrinth gehen. Am Ausgang angekommen, geht man in die linke Tür, wo man ein Worträtsel lösen sollte. Man muß aus einer großen Anzahl von Buchstaben 18 verschiedene Wörter aus dem Bereich Sport und Spiel finden. Hat man es gelöst, bekommt man ein zweites Rätsel:

SpADES
HEaRTS
CrIBBAGE
BlACKJACK
PoKER
BrIDGE
BACKgAMMON
TICTaCTOE
DOmINOES
CHeCKERS
CHEsS

Nun geht man zur nördlichen Tür, wo man ein "Tangram-Puzzle" zusammensetzen muß. Hat man es richtig zusammengesetzt, kann man das Wort "Enter" lesen und die Türe öffnet sich. Hinter der Türe befindet sich ein Puzzleteil, auf dem sich eine Truhe befindet. Die anderen Teile des Puzzles befinden sich in der Truhe. Ist das Puzzle fertig, verläßt man den Raum durch die Türe. Im Keller angekommen, schaut man hinter das Bild an der Säule. Man muß die richtige Safekombination herausfinden. Nun sollte man das "Galgenspiel" machen. Wenn man ein Wort erraten hat, erhält man eine Zahl. Hat man alle drei Wörter richtig, befreit sich der Strohmann und man kann den Schrank mit der Zahlenkombination öffnen. Im Schrank befinden sich eine Münze und ein Blatt Papier. Die Münze steckt man in den Schlitz am Fernseher, worauf

Karriere mit Computerspielen

Wenn Sie eine Herausforderung mit selbständiger, verantwortungsvoller Arbeit suchen, kann SOFTGOLD Ihnen viel bieten. Wir sind der größte deutsche Hersteller von Computerspielen. Neben unseren eigenen Entwicklungen, die unter den Markennamen RAINBOW ARTS und RELINE vertrieben werden, halten wir weiterhin Exklusivlizenzen führender amerikanischer Entwickler. Zu nennen wären zum Beispiel LUCASFILM, SSI und NEW WORLD COMPUTING, deren Produkte wir in einer deutschen Version von der ersten Vorlage über Herstellung und Vertrieb bis zum Marketing begleiten.

SOFTGOLD ist ein leistungsfähiges und expandierendes Unternehmen mit zur Zeit 30 Mitarbeitern in einem starken Firmenverbund. Unsere Büros liegen an der Autobahn in Kaarst. Düsseldorf ist mit dem Auto in 10 Minuten zu erreichen.

Was meinen wir mit Karriere? Wir bieten auch Berufseinsteigern oder -umsteigern die Mitarbeit in einem hochmotivierten, jungen und qualifizierten Team an. Auch als „Twen" mit abgeleistetem Wehr- oder Zivildienst liegen Sie bei uns richtig. Durch das Wachstum der Firma und neu entstehende Betätigungsfelder können auch Sie Ihren Aufgaben- und Verantwortungsbereich ausdehnen - überdurchschnittliche Leistungen vorausgesetzt. Die Dotierung der einzelnen Stellen wird uneren hohen Erwartungen gerecht.

Per sofort oder später suchen wir den/die

Grafik-Designer(in)

zum Aufbau unserer internen Grafik- und DTP-Abteilung. Sie entwerfen, gestalten und betreuen bis zur Druckreife alle produkt- und marketingrelevanten Printmaterialien. Idealerweise haben Sie ein abgeschlossenes Hochschulstudium, Englischkentnisse und Erfahrung in DTP-Anwendungen auf Apple-Macintosh Computern.

Weiterhin suchen wir per sofort oder später den/die

Lektor(in)

In enger Zusammenarbeit mit der Marketing- und Entwicklungsabteilung zeichnen Sie für alle Anleitungs-, Verpackungs- und werblichen Texte verantwortlich. Ziel Ihrer Arbeit ist es, basierend auf Vorlagen unserer ausländischen Partner oder internen Entwickler diese Texte in verständlicher, strukturierter und inhaltlich korrekter Form zu erarbeiten. Weiterhin koordinieren und überwachen Sie beauftragte Firmen und freischaffende Mitarbeiter in diesem Bereich. Sie verfügen hierzu über exzellente Deutsch- und Englischkenntnisse, waren idealerweise redaktionell tätig und haben sich zumindest privat intensiv mit Computerspielen beschäftigt. Spezielle Anforderungen an Ihre Ausbildung haben wir nicht.

Ferner suchen wir per sofort oder später den/die

technische(n) Produktbetreuer(in)

zur technischen Betreuung von Produkten unserer amerikanischen Lizenzgeber. Sie erstellen deutsche Versionen dieser Produkte. Neben der Übersetzung aller Programmtexte und deren Einbau gehört auch die Koordinierung der Lizenzgeber und freischaffenden Mitarbeiter zu Ihrem Aufgabenbereich. Wir erwarten von Ihnen überdurchschnittliche Deutsch- und Englischkentnisse sowie grundlegende Erfahrung in der Anwendung von C oder Pascal. Weiterhin kennen Sie sich mit Adventure- und Rollenspielen gut aus. Spezielle Anforderungen an Ihre Ausbildung haben wir nicht.

Zur telefonischen Vorabinformation steht Ihnen Herr Morell zur Verfügung.

Ihre aussagefähige Bewerbung richten Sie bitte an:

SOFTGOLD Computerspiele GmbH

Daimlerstraße 10
4044 Kaarst 2
Telefon 02131-6602-0
Fax 02131-6602-63











man eine Nachricht entschlüsseln muß:

YOUR MIND IST THE
KEY TO EVERY DOOR
SET YOUR MIND FREE.
AND NO LOCKS CAN HOLD
YOU, NO BARS RESTRAIN
YOU.

Eine Türe öffnet sich. Dahinter befindet sich ein drittes Labyrinth, das man durchqueren muß. An dessen Ende befindet sich die Sternwarte. Dort muß man vier Sternbilder am Himmel erkennen und die Sterne der jeweiligen Sternbilder anklicken. Wenn man es geschafft hat, spielt man ein Memory-Puzzle, bei dem man die Landschaften den jeweiligen Bewohnern zuordnet. Es erscheint eine Tür. Bevor man sie durchschreitet, muß man die Namen der Planeten bestimmen.

Im Büro von Dr. Brain öffnet man die Schublade mit Hilfe des Schlüssels und nimmt den Ring heraus. Man klickt die grüne Tafel an und ordnet die Bilder den jeweiligen Fähigkeiten zu. Jetzt benutzt man den Decoder-Ring mit dem Zettel aus dem Schrank und geht zum Bücherregal. Nun schaut man sich den Zettel an und befolgt die Anweisungen. Jetzt geht man in den nächsten Raum und wartet ab.

Double Dragon III

Wie wäre es mit unendlich vielen Credits für Euren Streetfighter? Matthias Oggenfuss aus Mettmenstetten in der Schweiz. Ihr geht mit den Tasten P oder F1 in den Pausenmodus und drückt dort 9mal die Taste F9. Schwubs, der Cheat ist aktiviert und Ihr dürft Euch mit unendlich vielen Leben austoben.

Leander

Axel Würthele aus Winsen/Luhe hat für das Amiga-Spiel von Psygnosis folgende Paßwörter gefunden:
ZXSP — Start im 2. Level
LVFT — Start im 3. Level

Das Paßwort LTUS schaltet den Cheat-Modus an. Nun hat man unendliche Leben und kann mit den Funktionstasten im Spiel seine Waffe auswählen (F2-normale Waffe, F3-ein Dolch zusätzlich, F4-zwei Dolche zusätzlich, F5-Kraftklinge, F6-Sturmklinge und F7-Löwenklinge).

Nachdem man den Cheat-Modus aktiviert hat, kann man immer noch in einem anderen Level beginnen. Abschalten läßt sich der Cheat durch ESPR.



Die Antwort zu Quackshot

Stefan Greß aus Egenhofen ist mit Donald bis zum Südpol vorgedrungen und versucht verzweifelt den Abgrund zu überwinden. Wir wollen ihn nicht lange auf die Folter spannen: Du beschießt den von links anfliegenden Vogel mit dem Gummisauger, der saugt sich am Po des Flattermannes fest und Donald hüpft schnell hinterher. So wird jeder Abgrund sicher und bequem überwunden.

Die Antwort zu Conquest of Camelot

Boris Weber aus Mahlberg beantwortet die Frage von Volker Haga. Er hatte Probleme mit einem Taubenkorb.

Das Tuch dem Händler schenken. Dem Vetter mit dem Besen ein Relikt schenken. Der andere Vetter hätte nämlich gerne eine saubere Stube. Dann beim ersten Vetter Braunkohle und Kräuter kaufen. Die Kräuter weiter an den Fischhändler reichen und dem Bettler zwei Kupfermünzen und die Kohle schenken. Beim Metzger Lammfleisch besorgen und an die Köchin weitergeben. Jetzt beim Vogelfutterverkäufer einen Sack voll kaufen und das Futter bei der Frau mit den Tauben ausschütten.

Die Antwort auf Eye of the Beholder II

Kai Rempe aus Hameln sitzt im dritten Underground Level fest. Dort befindet sich ein großer Raum hinter drei Türen. In diesem Raum sind neun Druckplatten auf 3 x 3 Felder aufgeteilt. An der hinteren Wand steht: "You must many things leave behind". Er hat auf jeder Platte einem, drei und sogar neun Gegenstände hinterlassen, alle Kombinationen ausprobiert, es nutzt alles nichts.

Die Frage beantworten wir dem wackeren Recken direkt. Tja Kai, nicht einfach, das Rätsel. Da man vorher keinen vernünftigen Hinweis bekommt, hilft hier nur Ausprobieren: Du mußt mit den Gegenständen ein Kreuz auf den Druckplatten markieren (Ein X von Ecke zu Ecke). Ganz schön unlogisch was?

Die Antwort auf Final Fantasy Adventure

Michael Bauer kommt nicht in die "Cave of Oasis" rein. Die Frage beantworten wir ihm gleich selbst. Ihr geht in das Bild mit dem kleinen Teich und den zwei freistehenden Palmen. Diese beiden Palmen müßt Ihr in der Form einer Acht umlaufen und schwupps, schon ist der Zugang zum "Cave of Oasis" frei.





Link-Fans aufgepaßt! Der "Tip aus der Redaktion" läßt anfängliche Schwierigkeiten beim Super-Famicom-Spiel *Zelda 3* erst gar nicht aufkommen. Nähere Infos über endlose Spielnächte und wahnsinnige Telefonrechnungen erfahrt Ihr unten.

Der "Tip des Monats" geht an Christian Jagow für seine *Final Fantasy*-Lösung. Die sauber gezeichneten Karten des "Nasty Dungeon" sind für eine Veröffentlichung wie geschaffen. Christian hat sich die 500 Mark wahrlich verdient.

Der Mangel an kleinen Cheats zu aktuellen (!) Spielen hält immer noch an. Jeden Tag wird die große Postkiste nach diversen Joypad-Kombinationen durchsucht — wird man fündig, steht bald die gesamte Redaktion in unserem Spielzimmer. Also, laßt uns nicht warten und probiert was das Pad hergibt. Viel Erfolg dabei wünscht Euch

Kurt [Unterschrift]

Super Ghouls'n' Ghosts (Super Famicom)

Und hier die sensationelle Level-Anwahl von Cliff Wissink aus Diemen (Niederlande): Im Option-Menü auf Exit gehen und zugleich L, Start auf dem zweiten Pad und Start auf dem ersten Pad drücken. Jetzt seid Ihr im Level-Anwahlmenü.

Outrun (Mega Drive)

Um Euch einer echten Herausforderung zu stellen, drückt Ihr zehnmal den C-Knopf, bevor Ihr das Option-Menü anwählt. Nun wartet nach Level "Pro" noch "Hyper".



Final Fantasy Legend 2 Rollenspiel (Game Boy)



Der "Tip des Monats" stammt von Christian Jagow aus Borken. Alle verzweifelten Rollenspieler dürfen mal ein Auge in die leider stark gekürzte Lösung werfen.

First World

Nachdem Ihr mit Euch mit Eurem Freundeskreis auf die Suche nach dem Vater gemacht habt, verläßt Euch Mr.S noch vor Betreten der Stadt. Nach diversen Schwätzchen stattet Ihr der Priesterin Ki im westlich gelegenen Shrine of Isis einen Höflichkeitsbesuch ab. Sie gibt Euch den Standort der Relics of Ancient Gods: vom großen Felsen 4 Schritte nach Osten und 3 nach Süden. Ihr findet an diesem Ort 3 MAGI-Steine und öffnet mit ihnen das Tor. Redet mit den beiden Halbtoten und wetzt wieder zu Ki. Sie kommt nun mit und auf geht's zu Ashura. Unterwegs darf noch in einer Stadt eingekauft werden. Seid Ihr angekommen, fix nach oben gekämpft und das Rhino plattgemacht (mag ICE absolut nicht). Jetzt noch schnell die MAGI's aus den Kisten holen und weg. Ki verläßt Euch nun wieder und Ihr macht Euch durch die Säule (Norden) dünn.

Ashura's Desert

Der Barkeeper in der Stadt weiß als einziger, wo Ashura's Tower steht. Marschiert also vom Kaktus südlich der Stadt, 7 Felder östlich und 7 nach Süden. Jetzt immer weiter nach Süden. Unterwegs findet Ihr noch ein Städtchen für manch interessanten Plausch. Im Turm selbst befreit Ihr Mask und holt die Ausrüstung (Schrank hinterm Gefängnis). Mit ihm macht Ihr Ashura an (keinen Zauber!). Den Heiler der Gruppe vorher mit MAGI (e) ausstatten. Habt Ihr gesiegt, besucht Ihr Ki. Sie gibt Euch noch 'nen MAGI-Stein (e).

Giant's World

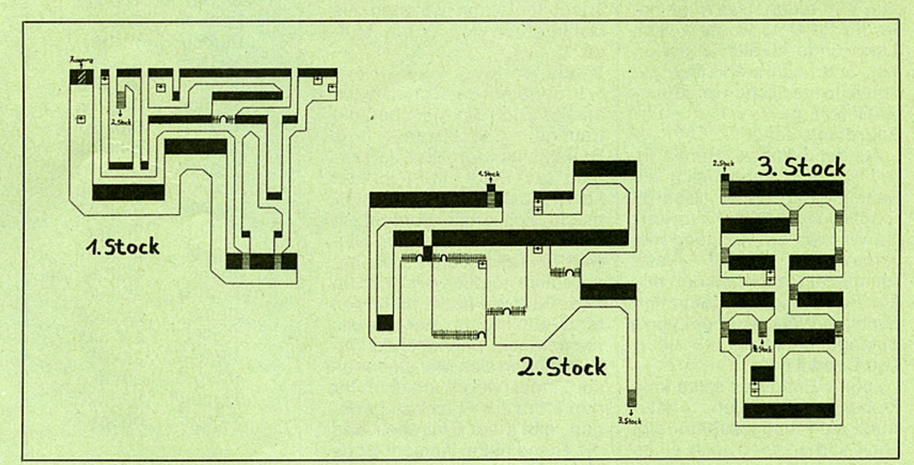
Südlich der Säule liegt eine Stadt. Östlich vom Stadteingang trefft Ihr Euren Vater. Er gibt noch einen MAGI-Stein (g). Jetzt ins Geschäft am Ende des Weges. Jonny erzählt von einem Geheimgang (untere Felsentreppe). In der verlassenen Stadt die Mäuselöcher untersuchen (MAGI-Steine a,h). Nun das Haus nebenan betreten und sich den Verkleinerungstrank aneignen (Tisch — über Regale).

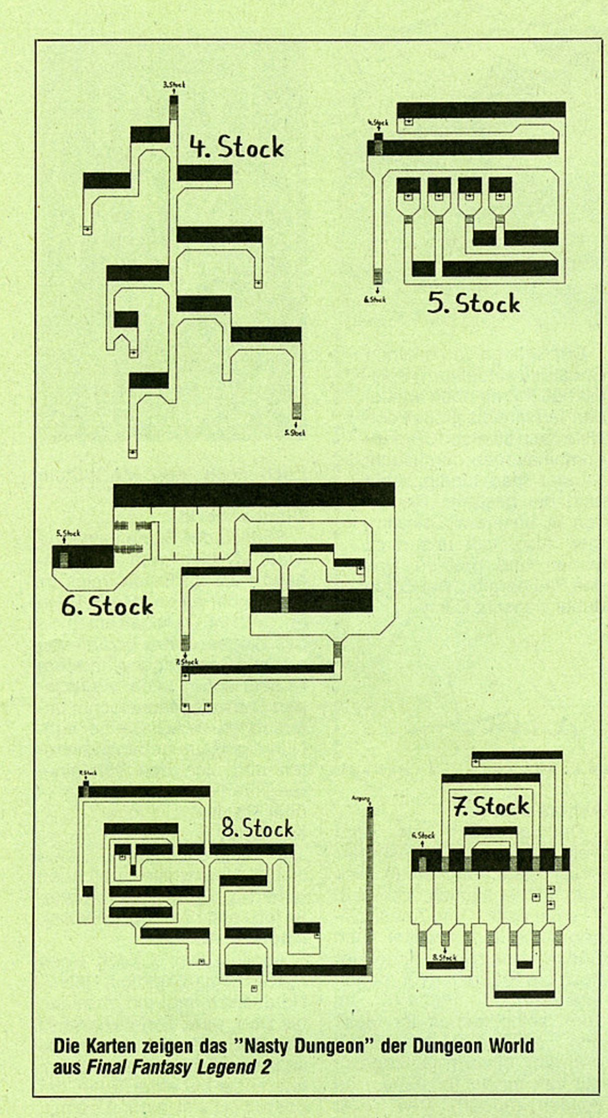
Ki's Body

Ihr müßt sechs MAGI-Steine in Ki's Körperteilen gefunden haben (b, d, e, f, g, h) und betretet jetzt erst den Kopf (MAGI c).

Apollo's World

Apollo schenkt Euch einen MAGI-Stein (d) und ein Rätsel. Nordöstlich liegt ein rätselhaftes Dorf, das allerlei Hinweise offenbart. Nördlich des Dorfes liegen zwei Eingänge. Der untere endet bei einer Truhe, der obere bei Lynn. Nehmt sie mit. Dunatis ist nur ein oller Roboter und wirksam mit THUNDER zu bekämpfen. Er hinterläßt





Die Karten zeigen das "Nasty Dungeon" der Dungeon World aus *Final Fantasy Legend 2*

MAGI (a, b, c) und einen Heiltrank. Jetzt Lynn nach Haus bringen. Im südlichen Dorf mit dem Wirt reden. Das Auge findet Ihr im Unterwasservulkan (Landzunge südlich des Dorfes), und noch mehr. Nun zur Höhle im westliche Gebirge — MAGI (c, f, g).

Guardian's Town

Auf der Jukebox "Heroic Tune" spielen, worauf sich ein Geheimgang öffnet. Überraschung! Nach allem Wirrwarr die Wachen am Ausgang niederstrecken (MAGI). Vater kommt nun auch wieder mit. Am Fuß der Säule informiert Euch ein Wächter über Lynn's Gefangennahme.

The Dead End

Lynn's Entführer sollte kein Problem darstellen. Vater stürzt sich mutig auf ihn, gibt Euch vorher aber noch einen MAGI-Stein. Dem Ninja nehmt Ihr noch 'nen MAGI-Stein ab. In Lynn's Haus angekommen, kriegt Ihr einen weiteren als Dankeschön von Lynn's Mutter.

Venus World

In der Stadt der Göttin Venus erzählt Euch ein Mädchen die traurige Geschichte ihres Bräutigams. Im Dorf, außerhalb der Stadt, trefft Ihr auf Leon, den Bräutigam. Er macht sich große Sorgen um sein Mädchen. Auf einen Hinweis hin untersucht Ihr die Kanalisation nördlich der Stadt. In zwei Räumen findet Ihr je drei MAGI-Steine. In der jeweils rechts unten befindlichen Truhe befinden sich Monster — also Finger weg! Versucht Ihr nun Flora zur Flucht zu bewegen, gibt's ein Erdbeben und die Ruins of the Ancient Gods erscheinen nördlich des Dorfes. Als Ihr die MAGI-Steine vor dem Ausgang einsammelt, krallt sich der flinke Leon einen und geht stiften. Daraufhin mischt Ihr Euch unter die Hochzeitsgäste und stellt Euch nach einer ergreifenden Szene Venus. Diese behandelt Ihr mit STONE und schon gibt's allerlei MAGI. Leon ist nun auch wieder glücklich, gibt Euch den Stein und ab zur nächsten Welt.

Die restlichen Welten entschlüsseln wir im nächsten Heft. Viel Spaß beim Monsterprügeln und MAGI-Sammeln.

Double Dragon 2 (Game Boy)

Sichere Tips um auch "Hard" zu schaffen, stammen von Markus Mayr aus Düsseldorf.

Die Gegner immer ohne Waffen angreifen, dann den Luftdrehsprung ansetzen, und wenn der Gegner am Boden liegt, den fliegenden Knieschlag (nah heran gehen und A oder B) benutzen. Bei bewaffneten Gegnern immer in Bewegung bleiben und warten, bis sie nahe genug sind. Dann zweimal A und B. Mit dieser Taktik besiegt man auch alle Endgegner. Viel Spaß!

F-22 Interceptor (Mega Drive)

Die Paßwörter zum besten (und einzigen) Flugsimulator auf dem Mega Drive kommen von Silvio Urbiks aus Lahr. Viel Spaß beim "afterburnen" und allzeit gut Flug!

USA	Korea
0lg047	7e000c
0pg04b	7n004o
0tg0cu	7q0181
11g0cs	820284
15g0g4	860288
19g0og	8ae2gn
1dg10t	8i02oi
1lg18d	8mb4g2
1pg1k4	8qb50g
1tg1sg	8ub64p
21g28k	9a06g7
2tg35j	9i06gr
31g50f	9u07s8
35g68t	a2088j
39g8ce	a60akj
3tg94r	aa0ao2
41g98t	ae0b4c
45ga45	ai0dk9
4tgagn	am0fkp
51gb0v	b20fop
51gbgn	b60g43
59gbgn	ba0h0b
61gegq	
65gek2	
69gf0c	
61gi02	

Irak	UdSSR
cag00b	hj0002
ceg04j	hn0006
cig08r	hr00sd
cmg0ca	i701sk
cug0kq	ib0342
d2g1g1	if03kt
d6g1s5	ij04gu
dag2g5	in05cv
dqg30v	ir078q
e2g3s4	j307sn
e6g4cp	j708oo
e6g6cr	jf0abp
eag6c6	jj0b0m
eeg6ki	jn0gbh
eig7gj	jr0c0v
eug88h	jv0egs
f2g8k2	kb0fc6
f6g90c	kf0gcb
fagaci	kj0hgk
fegb8d	kn0i02
figc8h	
fqgd0i	
fugdkh	
g2gegc	
g6gfkl	
giggg5	
gmghoi	

Ace's Challange

ljg041
lng045
lrg08d
lvg0cs
m3g0gu
m7g0oa
mbg14r
mfg1ce
mjg1kq

Tip aus der Redaktion: Zelda 3 (Super Famicom)

Kaum trudelte die neueste Zelda-Version in unserer Redaktion ein, war es um die Link-Liebhaber Michael und Martin geschehen. Trotz japanischer Texte wurden die Geheimnisse des Moduls in nächtelangen Spielesitzungen enträtselt. Stolperten unsere Tester über ein härteres Problem, dampften die privaten Telefonleitungen. Michaels Telefonrechnung erreichte neue schwindelerregende Höhen: Er rief sogar bei Nintendo in Japan an. Natürlich wollen wir Euch unsere Erkenntnisse nicht vorenthalten. Hier findet Ihr die erste der beiden Landkarten von Hyrule und der Schattenwelt, nebst Markierungen für besondere Orte, die Ihr besuchen solltet.

mh

Hyrule

1: Links Haus. Hier startet das Abenteuer.

2: Hier wohnt ein älterer Mann, der Link ein paar famose Stiefel vermacht, die Ihr später gut gebrauchen könnt.

3: Der erste Dungeon. Ein Edelstein muß dort gefunden werden.

4: Das Hexenhaus. Vor dem Haus steht eine Hexe und kocht ein Süppchen. Die Hexe nimmt Euch die Pilze ab, die Ihr in dem Wald findet. In dem Haus befindet sich eine Kräuterfrau die drei verschiedenfarbige Tränke, einer zur Heilung, einer zum Aufrischen der Magiepunkte, einer für beides.

5: Der obere Wasserfall. Vom Hexenhaus könnt Ihr zu diesem Wasserfall bequem zu Fuß gehen (immer auf den Sandbänken bleiben). Kommt Ihr an dem oberen Wasserfall an, bebt kurz die Erde und ein Monster erscheint. Erfreulicherweise mag das Untier Link und schenkt ihm einen Satz Schwimmflossen.

6: Der untere Wasserfall. Mit den Schwimmflossen könnt Ihr in diesen Wasserfall hineinschwimmen. Oben befindet sich ein Zauberbrunnen. Die Elfe, die hier erscheint, wandelt zwei Eurer Gegenstände um. Aus dem blauen Bumerang wird ein roter mit höherer Reichweite, aus dem Standardschild ein besseres Schild.

7: Die Kirche. Hier landet Ihr, wenn Ihr die Prinzessin aus dem Königsschloß befreit habt.

8: Das Königsschloß. Zweimal müßt Ihr in das Schloß. Das erste Mal wartet die Prinzessin auf Eure Befreiung (der Thron im Thronsaal läßt sich verschieben!). Das zweite Mal müßt Ihr zurückkehren, wenn Ihr alle Edelsteine und das Schwert gefunden habt. Der Obermotz des Schlosses läßt sich mit einem Trick erledigen. Wenn der Finsterling Magiekugeln auf Euch abschießt, können diese per Schwerthieb an den Absender zurückgeschickt werden. Greift niemals den Knaben direkt an — ein Treffer mit dem Schwert entzieht Euch den Lebenssaft, nicht dem Obermotz.

9: Der Friedhof. Alle Grabsteine lassen sich verschieben, aber nur unter dem Stein in der linken oberen Ecke befindet sich ein Geheimgang.

10: Die Holzfällerhütte. Erst später, wenn Ihr die Schattenwelt besucht habt, kommt Ihr an dieser Stelle weiter.

11: Der Zugang zum Bergmassiv.

12: Hier wohnt ein alter Mann, der Euch einen Spiegel gibt. Nur mit dem Spiegel und speziellen Warpzonen könnt Ihr zwischen Hyrule und der Schattenwelt pendeln.

13: Der Bergfestung. Dieses Labyrinth ist nur durch die Schattenwelt zu erreichen. Unter dem Stein in der Mitte des Steinkreises befindet sich ein Warp-Feld, mit dem Ihr in die Schattenwelt gelangt. Neben zwei Monstern befinden sich auf der linken Seite besondere Markierungen. Hier müßt Ihr den Spiegel benutzen.

14: Der Wald. In der linken oberen Ecke befindet sich das "Mastersword". In Eurem Gepäck ist neben dem Schwertsymbol die Ziffer "2" zu sehen, wenn Ihr das richtige (ein paar falsche liegen im Wald herum) gefunden habt. Insgesamt gibt's vier verschiedene Schwerter im Spiel. Außerdem findet Ihr zwei Pilze (Ihr müßt zweimal in den Wald). Bringt die Pilze zu der Hexe. In der Hütte gibt es dann ein feines Zauberpulver.

15: Das Dorf. Die drei wichtigsten Plätze im Dorf sind der Wetterhahn, die Hütte mit dem kranken Jungen und der Flaschenhändler. Wenn Ihr die Hütte des Jungen betretet, bekommt Ihr ein Fliegennetz, mit dem Elfen und Bienen gefangen werden können. Der Wetterhahn wird lebendig, wenn Ihr die Flöte gefunden habt. Der Flaschenhändler verkauft zwei Flaschen.

16: Der Schmied. Ohne seinen Gehilfen kann der Schmied nichts machen. In der Schattenwelt findet Ihr einen eingesperrten Frosch. Wenn Ihr diesen zur Schmiede bringt, basteln die beiden ein neues Schwert (Nummer 3).

17: Der Flötenwald. Auf dem Baumstumpf, in der Mitte des Waldes trefft Ihr einen Flötenspieler, der sofort verschwindet, wenn Ihr auftaucht. In der Schattenwelt sitzt an der gleichen Stelle ein alter Mann, der Euch eine Schaufel überreicht. Mit der Schaufel könnt Ihr die Flöte ausgraben. Diese findet Ihr in der linken oberen Ecke des Hyrulewaldes.

18: Der Eremit. Ein recht einsilbiger Bursche, der erst ein paar Worte spricht, wenn Ihr das Holzschild neben ihm herausreißt. Um einen Gegenstand von ihm zu bekommen, müßt Ihr in der Schattenwelt die blaue Kiste aus der Schmiede abholen und zum Eremiten bringen. Der Lohn der Mühe ist eine leere Flasche.

19: Die Brücke. Mit den Schwimmflossen könnt Ihr unter diese Brücke paddeln. Hier schläft ein alter Saufbruder, der Euch eine weitere leere Flasche gibt.

20: Der Damm. Um in der Schattenwelt in den zweiten Dungeon zu gelangen, müßt Ihr in Hyrule erst den Damm öffnen — einfach an dem Hebel ziehen.

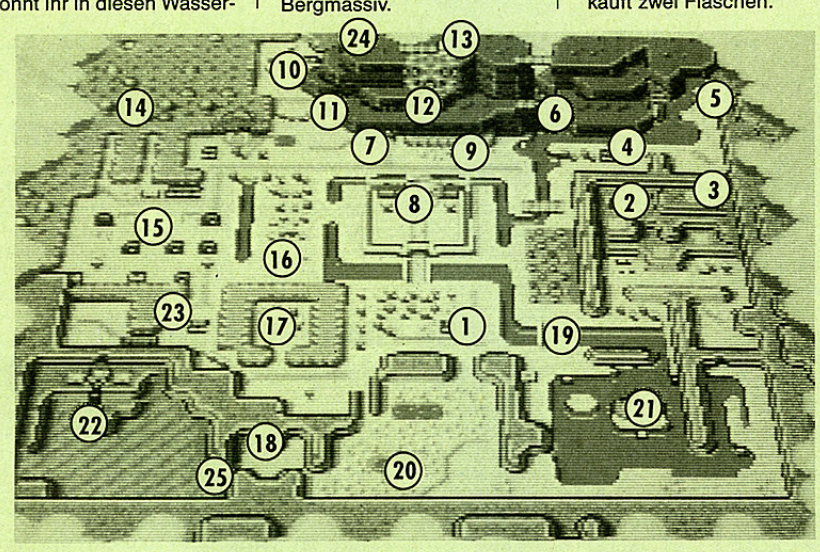
21: Die Vermehrungsfee. In der Höhle auf dieser Insel befindet sich eine Fee, die gegen Einwurf von 100 Kristallen die maximale Anzahl der Bomben oder Pfeile erhöht. Ebenfalls nur über diese Insel könnt Ihr den fünften Dungeon in der Schattenwelt erreichen.

22: Das Wüstenlabyrinth. Dies ist der zweite Dungeon in Hyrule. In das Labyrinth gelangt Ihr, wenn Ihr am Eingang das Buch aus der Bibliothek vorzeigt.

23: Die Bibliothek. An das Buch auf dem Regal kommt Ihr, wenn Ihr mit den Pegasusschuhen ausgestattet seit. Einfach gegen das Regal laufen.

24: Der erste Magiestein. Link muß der grünen Säule das Buch aus der Bibliothek zeigen. Dann zerspringt die Säule und Ihr bekommt den ersten Magiestein.

25: Der zweite Magiestein. Um die grüne Säule zu zerstören, verwendet Ihr wieder das Buch. Um aber zu der Säule zu gelangen, müßt Ihr erst in die Schattenwelt und von dort via Spiegel wieder zurück.

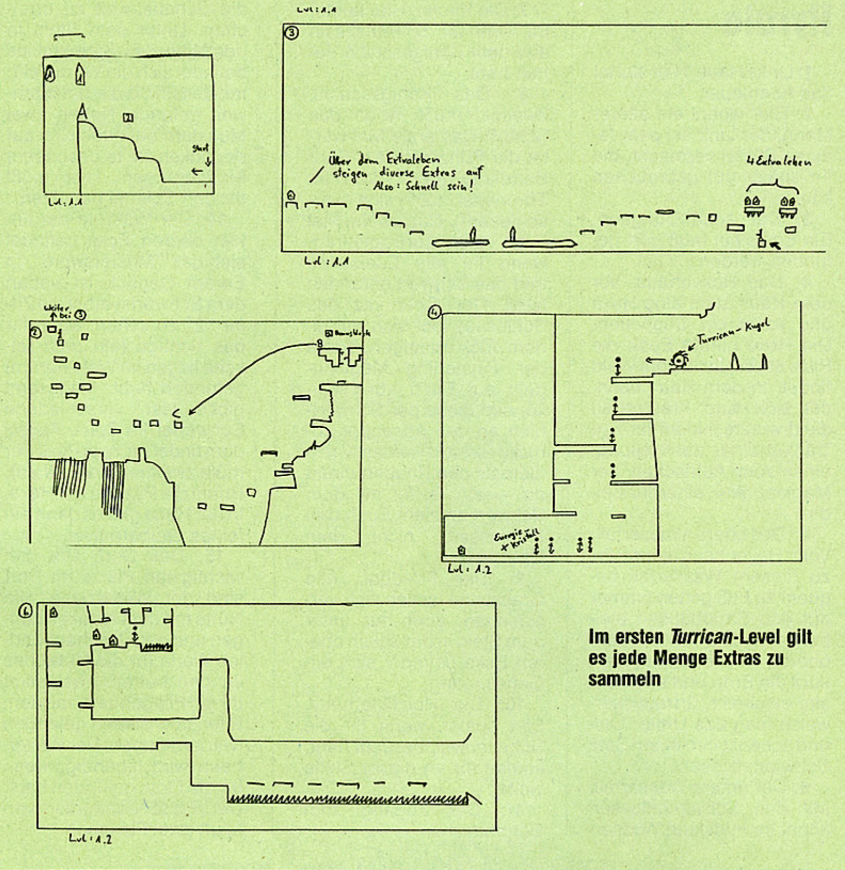


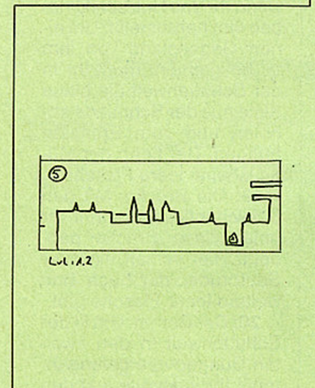
Turrican (Game Boy)

Ein paar Karten und kleine Tips zum Action-Hit *Turrican* kommen von Nils Trapp aus Neulußheim.

End- und Mittelgegner immer als "Turrican-Kugel" bekämpfen. Sie können Euch keine Energie abziehen, Ihr hingegen dürft sie mit "Power-Lines" und normalen Schüssen zermürben.

Auf den Karten seht Ihr, wo 11 Extraleben im ersten Level versteckt sind.





Im ersten *Turrican*-Level gilt es jede Menge Extras zu sammeln

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	VLL1	26	4GL1	51	FLLF	76	HGL3
2	VGL1	27	CLL1	52	FGLF	77	ZLL3
3	KLL1	28	CGL1	53	3LLF	78	ZGL3
4	KGL1	29	5LL1	54	3GLF	79	GLL3
5	WLL1	30	5GL1	55	DLLF	80	GGL3
6	WGL1	31	BLL1	56	DGLF	81	1LL3
7	JLL1	32	BGL1	57	4LLF	82	1GL3
8	JGL1	33	VLLF	58	4GLF	83	FLL3
9	XLL1	34	VGLF	59	CLLF	84	FGL3
10	XGL1	35	KLLF	60	CGLF	85	3LL3
11	HLL1	36	KGLF	61	5LLF	86	3GL3
12	HGL1	37	WLLF	62	5GLF	87	DLL3
13	ZLL1	38	WGLF	63	BLLF	88	DGL3
14	ZGL1	39	JLLF	64	BGLF	89	4LL3
15	GLL1	40	JGLF	65	VLL3	90	4GL3
16	GGL1	41	XLLF	66	VGL3	91	CLL3
17	1LL1	42	XGLF	67	KLL3	92	CGL3
18	1GL1	43	HLLF	68	KGL3	93	5LL3
19	FLL1	44	HGLF	69	WLL3	94	5GL3
20	FGL1	45	ZLLF	70	WGL3	95	BLL3
21	3LL1	46	ZGLF	71	JLL3	96	BGL3
22	3GL1	47	GLLF	72	JGL3	97	VLLD
23	DLL1	48	GGLF	73	XLL3	98	VGLD
24	DGL1	49	1LLF	74	XGL3	99	KLLD
25	4LL1	50	1GLF	75	HLL3	100	KGLD

Die 100 Paßwörter zu *Bubble Bobble* (Game Boy)

Bubble Bobble (Game Boy)

Alle 100 Paßwörter zu dem lustigen Kaugummispektakel *Bubble Bobble* sandte uns Jürgen Weinelt aus Hammelburg.

Rolling Thunder (Mega Drive)

Und hier endlich alle Paßwörter zum Mega-Drive-Spiel *Rolling Thunder 2*. Sie stammen von Christian Donauer aus Neumarkt.

A.P.B. (Lynx)

Um bei *A.P.B.* besonders schnell zu tanken, haltet Ihr am Highway 12 genau zwischen zwei Tankstellen an und der Tank füllt sich zweimal so schnell.

Road Rash (Mega Drive)

Um im vierten Level mit sieben Millionen Dollar zu starten, gebt Ihr folgendes Paßwort ein:
34441 01ms0
nv8uc 3qj8r

Level 2 — MAGICAL THUNDER LEARNED SECRET
Level 3 — NATURAL FIGHTER CREATED GENIUS
Level 4 — ROLLING NUCLEUS SMASHED NEURON
Level 5 — CURIOUS PROGRAM PUNCHED POWDER
Level 6 — LOGICAL LEOPARD BLASTED SECRET
Level 7 — PRIVATE ISOTOPE DESIRED TARGET
Level 8 — NATURAL RAINBOW ELECTED FUTURE
Level 9 — MAGICAL MACHINE MUFFLED KILLER
Level 10 — DIGITAL NUCLEUS PUNCHED DEVICE
Level 11 — PRIVATE THUNDER CREATED POWDER

Premier Mail Order

Bitte senden Sie Scheck/Access/Visa-Karte Nr. und Verfalldatum an:

Trybridge Ltd., Dept. P.P.I., 8 Buckwins Sq., Basildon, Essex, SS13IBJ, GB

Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung Marke und Modell des Computers an. IBM-Besitzer bitte, ob sie 3,5"- oder 5,25"-Disketten benötigen. Porto und Verpackung 3,- DM für Luftpost.

Telefonische Bestellungen: Montag bis Freitag 10.00 bis 20.00 Uhr, Samstag 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr 0044268/590199, Faxbestellungen: 0044268/590076.

Die mit einem * markierten Titel sind noch nicht lieferbar und werden am Tag der Herausgabe versandt. Bitte beachten Sie, daß die Titel Game Boy/Game Gear/Mega Drive nicht japanisch sind.

	ST	Amiga	PC
1/2 MEG Upgrade		78,90	
1/2 MEG Upgrade + Clock		80,90	
2 Hot 2 Handle	63,90	63,90	
3D Pool	25,90	25,90	
4D Boxing		50,90	63,90
4D Drivin (1 MEG)		63,90	63,90
A320 Airbus	75,90	75,90	
Afterburner	23,90	23,90	
Alien Breed (1 MEG)		50,90	
Alien Storm	50,90	50,90	
Altered Beast	23,90	23,90	
Another World		63,90	
APB	23,90	23,90	23,90
Arachnaphobia			63,90
Arkanoid 2	23,90	23,90	
Armour Geddon	50,90	50,90	
Batman Caped Crusader	23,90	23,90	
Batman The Movie	23,90	23,90	
Battlechess 2		50,90	
Beach Volley	23,90	23,90	
Beastbusters	50,90	50,90	
Big Run *	50,90	50,90	
Birds of Prey (1 MEG)		75,90	
Black Crypt (1 MEG) *		63,90	63,90
Blue Max (1 MEG)	63,90	63,90	63,90
Blues Brothers	50,90	50,90	
Bonanza Bros *	50,90	50,90	
Bubble Bobble	23,90	23,90	
Budokan		25,90	25,90
Cobal	23,90	23,90	
California Games	23,90	23,90	23,90
Capcom Collection	63,90	63,90	
Captain Planet	30,90	50,90	
Carrier Command	25,90	25,90	
Castles *	63,90	63,90	
Centurion		50,90	63,90
Chads Engine *	50,90	50,90	
Chuck Yeager Combat			75,90
Cisco Heat	50,90	50,90	
Continental Circus	25,90	25,90	
Cricket 1 MEG		29,90	
Curse of the Azure Bonds		63,90	63,90
Cyberball	23,90	23,90	
Daley Thompson	23,90	23,90	
Das Boot		63,90	63,90
Death Knights Of Krynn (1 MEG)		63,90	
Deathbringer	63,90	63,90	
Demonsgate *	63,90	63,90	
Deuteros *	63,90	63,90	
Double Double Bill		63,90	
Double Dragon 3	50,90	50,90	
Dragon Ninja	23,90	23,90	
Dragon Spirit	23,90	23,90	23,90
Dragons Lair Timewarp		80,90	80,90
Elf	50,90	50,90	
Elite +			89,90
Elvira 2 *		78,90	
Epic *	63,90	63,90	
Eye of the Beholder		63,90	63,90
Eye of the Beholder 2		63,90	50,90
Eye of the Storm *	63,90	63,90	63,90
F117A Nighthawk			89,90
F15 Strike Eagle 2	75,90	75,90	75,90
F15 Strike Eagle Scenario Disk			37,90
F.19 Stealth Fighter	63,90	63,90	63,90
Face Off	50,90	50,90	
Falcon 3 *			116,90
Ferrari Formula 1	25,90	25,90	25,90
Final Blow		50,90	
Final Fight	50,90	50,90	
First Samurai	63,90	63,90	
Flag *	63,90	63,90	
Flight of the Intruder	75,90	75,90	75,90
Football Crazy	50,90	50,90	
Formula One Grand Prix *	75,90	75,90	
G Loc *	50,90	50,90	
Gauntlet 3	50,90	50,90	
Godfather Action		63,90	
Gods	50,90	50,90	
Graham Gooch World Cricket *	63,90	63,90	
Gunship 2000			89,90
Hard Drivin	23,90	23,90	
Harelquin	50,90	50,90	
Head Over Heels	23,90	23,90	
Heimdall *		63,90	
Heroquest	50,90	50,90	
Heroquest Data Disk	30,90	30,90	
Hudson Hawk	50,90	50,90	
Hunter	63,90	63,90	
IK+	23,90	23,90	
Immortal	25,90	25,90	
Indy Jones Atlantis Action *		63,90	
Indy Jones Crusade Action	23,90	23,90	
Jack Nicklaus		43,90	
Jimmy Whites Snooker	63,90	63,90	
John Madden		50,90	
Kick Off + Extra Time	23,90	23,90	

	ST	Amiga	PC
Kick Off 2	34,90		
Kick Off 2 (1 MEG)		43,90	
Kick Off 2 Final Whislte	25,90	25,90	
Kick Off 2 Return to Europe	23,90	23,90	
Kick Off 2 Winning Tactics		23,90	
Klaxx	23,90	23,90	
Knightmare	63,90	63,90	
Knights of the Sky (1 MEG)		75,90	75,90
Last Ninja 2	23,90	23,90	
Last Ninja 3		50,90	
Lemmings	50,90	50,90	75,90
Lemmings Construction Kit *	50,90	50,90	75,90
Lemmings Data Disk *	45,90	45,90	
Licence to Kill	23,90	23,90	23,90
Links			80,90
Lombard Rally	23,90	23,90	
Lord of the Rings		63,90	
M1 Tank Platoon	63,90	63,90	80,90
Magic Fly	25,90	25,90	
Magic Pockets	50,90	50,90	
Man UTD Europe	50,90	50,90	
Max	63,90	63,90	
Mega Twins *	50,90	50,90	
Megafortress			80,90
Microprose Golf	75,90	75,90	
Midwinter 2	75,90	75,90	75,90
Mig 29 Super Fulcrum	80,90	80,90	80,90
Might and Magic 3 *		63,90	
Moonstone (1 MEG)		63,90	
Myth *	50,90	50,90	
NAM	43,90	43,90	
New Zealand Story	23,90	23,90	
Operation Wolf	23,90	23,90	
Outrun Europa	50,90	50,90	
Paperboy 2 *	50,90	50,90	
Parasol Stars *	50,90	50,90	
Pegasus		50,90	
PGA Tour Courses		34,90	
PGA Tour Golf		50,90	
Platoon	23,90	23,90	
Pools Of Darkness *		63,90	
Populous	25,90	25,90	25,90
Populous2 *		63,90	
Powerdrift	23,90	23,90	
Powermonger	63,90	63,90	
Powermonger Data Disk 1	34,90	34,90	
Predator	23,90	23,90	
R Type	23,90	23,90	
R Type 2	50,90	50,90	
Railroad Tycoon	75,90	75,90	75,90
Rainbow Collection	50,90	50,90	
Rambo 3	23,90	23,90	
RBI 2 Baseball	63,90	63,90	
Red Baron (1 MEG)		75,90	75,90
Red Heat	23,90	23,90	
Robin Hood	50,90	50,90	
Robocod	50.90	50,90	
Robocop 3	50,90	50,90	
Rodland	50,90	50,90	
Rugby World Cup	50,90	50,90	
Rules of Engagement		50,90	
Run The Gauntlet	23,90	23,90	
Secrets of the Luftwaffe			80,90
Shadow Sorceror		63,90	
Shadowlands *			63,90
Shinobi	25,90	25,90	
Shufflepuck Cafe	23,90	23,90	
Silent Service 2 (1 MEG)	75,90	75,90	80,90
Sim City + Populous	63,90	63,90	75,90
Sim Earth			63,90
Ski or Die		25,90	25,90
Smash TV	50,90	50,90	
Space 1889		63,90	63,90
Space Ace 2	80,90	80,90	
Speedball 2	43,90		
Spirit Of Excalibur		63,90	
Starlfight 2	50,90	50,90	
Strikefleet	50,90	50,90	
Strip. Poker 2 + Data	23,90	23,90	
Swithblade 2	50,90	50,90	
Team Jaguar *	63,90	63,90	
Team Yankee 2 *	63,90	63,90	
Teeenage Mutant Turtles 2 *	63,90	63,90	
Terminator			75,90
Terminator 2	50,90	50,90	
Test Drive 2 Collection		63,90	
Test Drive 3			75,90
The Simpsons	50,90	50,90	
Thunderhawk	63,90	63,90	63,90
Tip Off		50,90	
Toobin	23,90	23,90	
Turbo Chellenge 2	50,90	50,90	
Turbo Outrun	23,90	23,90	
Ultima 6 *	63,90	63,90	
World Class Rugby	50,90	50,90	
World Wrestling Fed	50,90	50,90	50,90

Sega-Mega-Drive

3D Blockout	86,90
688 Attack Sub	100,90
Abrahams Tank	100,90
Afterburner 2	86,90
Alien Storm	86,90
Back to the Future 3 *	100,90
Battle Squardron *	100,90
Blades of Steel	100,90
Buck Rogers *	100,90
Budokan	100,90
California Games	100,90
Centurion	100,90
Crackdown	100,90
Dark Castle	100,90
De Cap Attack	100,90
Dick Tracy	100,90
Dynamite Duke	100,90
E Swat	100,90
EA Hockey	100,90
F22 Interceptor	100,90
Fantasia	100,90
Farey Tale	100,90
Fatel Labyrinth	86,90
Flicky	86,90
Forgotten Worlds	86,90
Ghostbusters	86,90
Ghouls and Ghosts	100,90
Golden Axe 2 *	100,90
Killing Game Show *	100,90
Mercs	100,90
Mickey Mouse	100,90
Midnight Resistance	100,90
Moonwalker	86,90
MS Pacman	100,90
Outrun	100,90
PGA Tour Golf	100,90
Populous	100,90
Powerball	100,90
Rambo 3	86,90
Revenge of Shinobi	86,90
Rings of Power *	119,90
Road Rash	100,90
Robocod	100,90
Rolling Thunder 2	119,90
Shadow Dancer	86,90
Shadow of the Beast	100,90
Shining in the Darkness	119,90
Sonic The Hedgehog	100,90
Speedball 2 *	100,90
Spiderman	100,90
Street Smart	100,90
Streets of Rage	100,90
Strider	119,90
Super Hang On	86,90
Super Monaco GP	86,90
Super Thunderblade	86,90
Super Volleyball	100,90
Sword of Sodan	100,90
The Immortal	100,90
Toe Jam and Earl	100,90
Truxton	119,90
Twin Cobra	100,90
Twin Hawk	86,90
Two Crude Dubes	100,90
Wrestle War	100,90
Xenon 2 *	100,90
Zany Golf	100,90

Sega-Master-System

Ace of Aces	78,90
Afterburner	78,90
Alien Storm	81,90
Asterix *	81,90
Back to the Future 2	78,90
Battle Outrun	78,90
Bonanza Bros	78,90
Bubble Bobble	78,90
California Games	78,90
Casino Games	78,90
Chase HQ	78,90
Donald Duck	78,90
Double Dragon	78,90
Dragon Crystal *	78,90
Flintstones *	78,90
G Loc	78,90
Golden Axe Warrior	78,90
Golfmania	81,90
Heroes of the Lance	78,90
Indiana Jones	78,90
Joe Montana	78,90
Klax *	78,90
Laser Squad *	78,90
Leaderboard	81,90
Line of Fire	78,90
Mercs	78,90
Mickey Mouse	81,90
Moonwalker	78,90
MS Pacman *	78,90
Operation Wolf	78,90
Outrun	78,90
Outrun Europa	78,90
Pacmania	81,90
Paperboy	78,90
Populous	81,90
Rambo 3	78,90
Rampage	78,90
Rastan	78,90
RC Grand Prix	78,90
Running. Battle *	78,90
Shadow Dancer	78,90
Shadow of the Beast *	81,90
Slap Shot	78,90
Sonic The Hedgehog	81,90
Speedball	78,90
Spiderman	78,90
Summer Games	78,90
Super Kick Off	78,90
Super Monaco	78,90
Tennis Ace	78,90
Thunderblade	78,90
Time Soldiers	78,90
Vigilante	78,90
Wonderboy 3	78,90
Xenon 2	78,90

Sega-Game Gear

Columns	50,90
Donald Duck	63,90
Dragon Crystal	63,90
Factory Panic	63,90
Frogger *	63,90
G Lock	63,90
Golden Axe *	63,90
Joe Montana	63,90
Leaderboard	63,90
Mickey Mouse	63,90
Ninja Gaiden	63,90
Outrun	63,90
Pengo	50,90
Psymic World	50,90
Putter Golf	63,90
Shinobi	63,90
Super Monaco	50,90
Wonderboy	50,90
Chessmaster	63,90
Woody Pop	63,90
Function	63,90

Game Boy

Addams Family	63,90
Attack of Killer Tomatoes	63,90
Battletoads	63,90
Bill and Ted	63,90
Bubble Bobble	63,90
Buggs Bunny	63,90
Catlevania 2	63,90
Chase HQ	63,90
Chessmaster	63,90
Double Dragon	63,90
Double Dragon 2	63,90
Dr Mario	63,90
Duck Tales	63,90
Elevator Action	63,90
F1 Racer	63,90
Flipall	63,90
Gremlins 2	63,90
Home Alone	63,90
KWIRK	63,90
Loopz	63,90
Marus Mission	63,90
Mega Man	63,90
Mickey's Dangerous Chase	63,90
Micky Mouse	63,90
Navy Seals	63,90
Nemesis	63,90
NFL Football	63,90
Ninja Boy	63,90
Paperboy	63,90
Punisher	63,90
R Type	63,90
Robocop	63,90
Robocop 2	63,90
Roger Rabbit	63,90
Side Pocket	63,90
Snoopys Magic Show	63,90
Spiderman	63,90
Super Mario Land	63,90
Teenage Turtles	63,90
Teenage Turtles 2	63,90
Tennis	63,90
Tour de Thrash	63,90
Turrican	63,90
WWF	63,90

Gateway to the Savage Frontier

Clue-Book (1)

Die ersten drei Städtekarten und die Ereignisse in den jeweiligen Städten findet Ihr im ersten Teil des neuen Clue Books.

YARTAR

Eure Heimatstadt ist YARTAR und wird auch "Zentrum des Savage Frontier" genannt. Die Gruppe sollte die Stadt in regelmäßigen Abständen besuchen, um hier Ausrüstung zu kaufen, Charaktere zu schulen, Wunden zu heilen usw. Diese Dienstleistungen werden auch in einigen anderen Hauptstädten angeboten, aber Yartar scheint oft auf dem Weg zu liegen.

Zu Beginn sollte die Gruppe sich ausruhen, sich die Zaubersprüche einprägen, Waffen unf Rüstung einkaufen und die Stadt erkunden.

Ruheort: Nur im Inn.

Rückkehr nach Yartar: Im späteren Verlauf des Spieles findet die Gruppe den Ring of Reversal. Wenn Ihr Yartar mit dem Ring durchquert, geratet Ihr beim Verlassen der Stadt in den Hinterhalt von Kraken Society. Seht daher zu, daß Euer Spielstand vorher gespeichert ist, alle Wunden abgeheilt und die Zaubersprüche gemerkt sind.

Monster: Sollte die Gruppe den Ring of Reversal errungen aber Sub-Yartar noch nicht gesäubert haben, werden Krakens Agenten Euch in den Hauptstraßen angreifen. Ist Sub-Yartar erstmal gesäubert, müßt Ihr noch zwei Attaken überstehen, danach ist Yartar sicher.

1. Die Wächter halten die Gruppe beim Eintritt in die Stadt an. Wenn Ihr die Stadt erkundet habt, lassen sie Euch passieren.

2. Der Inn of the Glowing Gem. Hier beginnt das Spiel. Versichert Euch, daß Euer Spellmaster sich die Zauberspüche gemerkt hat.

3. Die Tired Traveller Taverne.

4. Das Yartar Waffenarsenal. Hier kauft Ihr Waffen und Rüstung ein.

5. Das Schulungsgebäude. Charaktere, auch NPCs wie Krevish, können hier geschult werden, um die Kenntnisse des nächsten Levels zu erwerben.

6. Der Stadtwächterposten. Die Wächter leiten die Gruppe zu den Riverboat Rentals und lassen Euch wissen, daß Schiffe, die die Trackless See befahren, von Luskan auslaufen.

7. Der Tresorraum. Hier könnt Ihr Gegenstände oder Geld aufbewahren, das Ihr nicht mit Euch tragen wollt. Später erwirbt die Gruppe die magische Karte und hat damit Zugang zu den hier lagernden Schätzen auch in den Tresorräumen von Silverymoon und Neverwinter. Bis dahin ist nur dieser Tresorraum geöffnet.

8. Hier wohnt der Waterbaron, der Befehlshaber von Yartar. Er erzählt Euch von einigen der Probleme, die diese Gegend hat.

9. Der Tempel von Tymora. Gegen eine Gebühr könnt Ihr hier Tote zum Leben erwecken, Wunden heilen, Gift neutralisieren und zu Stein gewordene Charaktere wieder lebendig machen.

10. Das Hauptquartier der Stadtwächter.

11. Frydhazes Laden für ungewöhnliche Gegenstände.

12. Am Flußufer befinden sich Kahnbaugesellschaften.

13. Boat Rentals. Die Gruppe kann in fast jeder Stadt ein Boot mieten. Ein Pfand muß hinterlegt werden, das Ihr wiederbekommt, wenn das Boot hier oder in einer anderen Stadt unbeschädigt zurückgegeben wird. Mit den Booten kann die Gruppe die Flüsse der Wilderness Landkarte befahren. Das Befahren der Flüsse ist der sicherste Reiseweg, da Monster hier selten angreifen. Das Boat Rental öffnet erst, wenn die Gruppe einen Teil der Stadt inspiziert hat.

14. Northwaters Fischmarkt.

15. Dessarin Bootsreparatur.

16. Three Rivers Festhall. Es ist ein geheimes Versteck der Kraken. Zu Beginn sieht es aus wie jede andere Taverne. Nachdem Ihr den Ring of Reversal errungen habt, werdet Ihr hier von Krakens Spionen angegriffen.

17. Die hinteren Räume der Festhall. Es besteht eine 50%ige Chance, daß Ihr hier auf einen Krakenhauptmann oder Krakenspione trefft. Ein Besiegen vertreibt sie für immer von hier.

18. Ein Wohngebiet.

19. Dunkle Reiter galoppieren an der Gruppe vorbei, wenn Ihr das erste Mal hier entlanggeht. Einer von ihnen ist Vaalgamon, der Zhentarimgeneral, der die Invasion des Savage Frontier organisieren soll.

20. An einem dieser Örtlichkeiten hat die Gruppe die Möglichkeit, einem kleinen, verängstigtem Mann, der von Banditen eingekreist ist, zu helfen. Solltet Ihr dem Mann nicht helfen und die Banditen laufen davon, trifft die Gruppe sie wahrscheinlich wieder. Helft Ihr dem Mann, wenden sich die Banditen Euch zu.

Der Mann, dem die Gruppe zu Hilfe kommt, heißt Krevish. Er kann die Gruppe bis zum Ende des Spieles begleiten. Er kämpft an Eurer Seite gegen die Banditen.

Benutzt einen Schlafspruch, um die Banditen zu stoppen. Versucht so viele wie möglich in dem 3 x 3 quadratischen Gebiet zu erwischen. Der Schlaf-

A. YARTAR

KEY: Wall, Door, One-way Door, Stairs, Water

All outside doors lead to Wilderness

In Yartar beginnt Euer Abenteuer

spruch ist die wichtigste Waffe zu Beginn des Spieles. Können zwei der Gruppenmitglieder Magic-User-Sprüche benutzen, sollten sie sich beide den Spruch merken. Nach dem Kampf nehmt das Geld und die Gegenstände der Banditen an Euch. Ihr könnt die Gegenstände gegen Bargeld in einem Waffengeschäft verkaufen.

Nachdem die Banditen besiegt worden sind, bietet Krevish Euch Hilfe bei der Arbeitssuche an. Azeptiert Ihr seine Hilfe, führt er Euch zum Hauptmann. Verweigert Ihr die Hilfe, könnt Ihr Eure Meinung ändern, indem Ihr zu Krevishs Haus, Nr. 21, geht.

Der Hauptmann bietet der Gruppe an, nach Nesme zu gehen, um einen bösen Kleriker zu erledigen, der dort sein Unwesen treibt. Der Hauptmann geht, wenn Ihr das Angebot annehmt. Lehnt Ihr ab, müßt Ihr erst einige Krakens beiseite räumen, um das Zimmer verlassen zu können.

In beiden Fällen bietet Krevish Euch an, mit Euch zu gehen. Wenn Ihr ihn mitnehmt, besorgt viel Pfeile für ihn und haltet ihn in der hintersten Reihe. Von Zeit zu Zeit gibt Krevish Hinweise oder Ratschläge. In jedem Fall sagt er die Wahrheit oder gibt einen guten Rat. Solltet Ihr Krevishs Gesellschaft ablehnen, könnt Ihr Eure Meinung immer noch ändern, indem Ihr zu seinem Haus, Nr. 21, geht.

Hinweise für die Strategie der NPCs:

Krevish und die Charaktere Erek, Jagaerda und Muthtur (alle können der Gruppe eine Weile helfen) werden bei Kämpfen vom Computer gesteuert. Stellt sicher, daß Krevish und andere NPCs ihre Bogen bereithalten, genügend Pfeile besitzen und sich in der hintersten Reihe aufhalten. Sollten einem NPC die Pfeile ausgehen, stürzt er sich auf den Feind und gefährdet sich und die Gruppe.

21. Krevishs Haus. Habt Ihr seine Angebote abgeleht und wollt Eure Meinung ändern, kommt hierher.

22. Unterkunft des Hauptmannes.Hier trifft die Gruppe den Hauptmann, nachdem sie Krevishs Angebot angenommen haben.

NESME

Nesme ist ein gutbewachter Ort mit Stadtmauern am Rande des Trollmoors im nordmittleren Teil der Landkarte. Die Stadtväter fürchten sich vor Mutmaßungen, in denen sich Trollarmeen vor ihren Toren sammeln. Sie haben jedem Abenteurer eine Belohnung versprochen, der Trolls in der unmittelbaren Gegend erschlägt.

Ruheort: Sicher ausruhen kann sich die Gruppe im Inn oder jeder anderen Nichtstraßenkneipe.

Monster: In den Ruinen außerhalb der Palisaden im Nordosten und Südosten halten sich Trolls auf. In den Straßen können bis zu fünf Truppen die Gruppe angreifen.

B. NESME

In und um Nesme treiben fiese Trolle ihr Unwesen

1. Eine Proklamation bietet jedem 100 Goldstücke, der in den Ruinen außerhalb der Stadt Trolls erschlägt.

2. Stadthalle von Nemse. Hier wird die Belohnung für die erschlagenen Trolls ausbezahlt. Der neue Hauptmann, Longtresses Alaraun, erzählt der Gruppe von den Vorfällen in der Stadt, indem er dem Tempel von Waukeen die ganze Schuld gibt.

3.Der Tempel von Waukeen. Die Dienstleistungen der Heilkunst werden hier angeboten.

4. Die Taverne of the Rivers.

5. Die Evermoor Inn.

6. Der Palisaden-Waffen-Laden.

7. Das Schild besagt: "Wir vertreiben die Pest." Es ist der geheime Banitetempel. Die Gruppe muß das Schloß aufbrechen oder die Tür eintreten, um hinein zu gelangen. Eine Geheimtür befindet sich in der Nordwand. Brecht das Schloß auf oder tretet die Tür ein, um in den Tempelkomplex zu kommen.

8. Basanicas Boat Rentals.

9. Hier ist das Hauptquartier der Reiter von Nesme. Der Hauptmann erzählt Euch seine Version der Vorgänge in der Stadt.

10. Der Stall der Reiter von Nesme. "Die Pferde werden uns gestohlen." sagt der Stallbursche.

11. Hauptquartier des Hafenmeisters.

12. Ein leeres Warenhaus.

13. Dieses Gebäude ist in Vorratsbunker unterteilt. Lizardmänner haben sich Lebensmittelvorräte erkämpft. Sie greifen auch die Gruppe an, wenn sie hier auftaucht.

14. Station der Stadtwächter. Die Ausgänge liegen am Ende der Straße nahe der Wächterstation.

15. Die Bibliothek des Banitetempels.

16. Wandgemälde zieren die Decke.

17. Eine Gruppe Orks und Baniteklerikerhalten sich in diesem Raum des geheimen Tempels auf.

18. Lizardmänner und Orks bewachen den Eingang zum Banitetempel.

19. Das ist der Raum des Baniteklerikers, den die Gruppe sucht. Hier findet der erste große Kampf statt. Der Kleriker wird von einer Truppe Orks, Lizardmänner und einigen Anhängern seines geheimen Schreines beschützt.

Versichert Euch, daß Ihr alle gesund seid und alle Sprüche gemerkt sind, bevor Ihr diesen Raum betretet. Ein Bless-Spruch kann der Gruppe nützlich sein. Haben die Magic-Users sich die Sleep- und Charm-Person-Sprüche eingeprägt?

Ist er einmal besiegt, mobilisiert der Banitekleriker seine letzten Kraftreserven, um einige Papiere anzuzünden. Ein Blatt fällt dem Feuer zum Opfer, ausgerechnet der Plan des Zhentarim zur Eroberung des gesamten Savage Frontier.

Normalerweise sind die Banites mit Zhentarim verbündet. Doch bei einer Eroberung fürchten sie, daß die historische Beziehung zwischen dem Tempel der Banite und den Kräften des Zhentil Keep ins Wanken geraten können. Daher haben sie beschlossen, den Plan zur Eroberung des Savage Frontier zu vereiteln.

Der Brief besagt, daß der Kleriker, der gerade getötet wurde, einer der drei Männer war, die den Plan des Zhentarims stoppen könnten. Die zwei anderen sind ein kollegialer Banite, der in Silverymoon lebt, und ein Magic-User, der sich im Süden aufhält. Der Mann war auf dem Weg nach Silverymoon, um seinen Komplizen während des Festivals von Mielikki zu treffen.

Aus Versehen habt Ihr genau das getan, was die Krakens geplant haben: einen der Wegsteine zu Zhentarims Plan beiseite zu räumen. Nun müßt Ihr Euch einer neuen Mission annehmen: Findet den Banitekleriker in Silverymoon und rettet das Savage Frontier!

20. Drei Zhentarimagenten sitzen hier ein. Wenn sie befreit werden, sind sie überrascht und erfreut zu hören, daß der Banitekleriker getötet wurde. Sie waren nach Nesme geschickt worden, um die gleiche Aufgabe zu erfüllen.

21. Die Gruppe überrascht die Priesterin von Waukeen in ihren privaten Räumen. Sie glaubt irrtümlich, daß Ihr geschickt worden seid, um sie zu töten. Schnell bemerkt sie aber, daß Ihr die Geheimtür entdeckt habt, nachdem Ihr gegen die Krakens gekämpft habt. Sie erzählt Euch ihre Version der Dinge, die in Nesme geschehen sind und gibt allein Longtresses die Schuld.

22. Eine Steinbrücke, die über den Fluß Surbin führt.

23. Banites verstecken sich hinter der Geheimtür in der Palisaden. Sie haben Pferde um einen Bürgerkrieg zu entfachen. Sie haben versucht die Schuld den Barbarians zuzuschieben.

Silverymoon ist eine Stadt der Magier und Musiker

24. In jedem dieser Warenhäuser kann die Gruppe auf eine Horde Riesenfrösche treffen. Sie greifen die Gruppe bei den nassen Wänden nahe dem Flußufer an.

25. Ihr werdet von Barbarians angegriffen.

26. Die örtlichen Krakenspione haben hier ihr Versteck. Sie wollen die Priesterin von Waukeen entführen, indem sie die Geheimtür an der Rückseite des Tempels benutzen. Die Krakens haben den Haß zwischen der Priesterin und Longtresses geschürt, um von ihren eigentlichen Absichten abzulenken.

Nachdem die Krakenspione besiegt worden sind, findet Ihr, wenn Ihr Euch im Suchmodus befindet, die Geheimtür in der Nordwand des Raumes.

27. Trolls bewohnen die Ruinen außerhalb der Palisaden. Sie sind immun gegen Sleep-Sprüche. Sollte ein Magig-User sich mindestens im dritten Level befinden, benutzt den Stinking-Cloud-Spruch, um die Trolls zu zwingen, durch eine schädliche Gaswolke anzugreifen.

Stellt Euch so auf, daß sich die besten Kämpfer in einer vertikalen Linie in dem Torgang in der Kampfszene aufbauen und die übrigen Kämpfer dahinterstehen. Da die Trolls zwei Quadrate hoch sind, kann immer nur einer die vorderste Reihe angreifen. Die hintere Reihe kann Sprüche benutzen oder weitreichende Waffen einsetzen. Wenn ein Troll gefallen ist, stellt dort einen Krieger auf, damit sich der Troll nicht regenerieren kann.

SILVERYMOON

Silverymoon ist eine große Stadt im Nordosten der Landkarte. Die Bewohner kümmern sich mehr um das Studium der Magie, Musik usw. und nicht so sehr um die Verteidigung der Stadt. Hier ist der Sitz einer der Geschäfte, bei dem Ihr magische Gegenstände erwerben könnt.

Das Festival von Mielikki wird auf der Lichtung von Mielikki gefeiert, in dem kleinen Teil der Stadt südlich vom Fluß. Es findet jeden siebten Tag in dieser Jahreszeit statt. Transparente überall in der Stadt verkünden, in wieviel Tagen das nächste Fest stattfindet. Die Gruppe kann im Inn übernachten bis das Fest beginnt.

Ruheort: Ihr könnt Euch im Inn sicher ausruhen oder an jedem anderen nichtöffentlichen Ort. In den Straßen, auf dem Markt oder auf der Lichtung von Mielikki könnt Ihr nicht verweilen.

C. SILVERYMOON

KEY: Wall, Door, Secret Door, Water

Monster: Am Marktplatz lauern Euch Banditen auf. Wenn Ihr das Versteck gefunden habt, erfolgt noch ein Angriff, dann habt Ihr Ruhe vor den Banditen. An den Pieren und Warenhäusern setzen Euch Lizardmänner zu.

1. Vilriels Laden für nützliche Gegenstände

2. Der Tresorraum von Silverymoon. Der Raum bleibt geschlossen bis die Gruppe die Card of Counting von Amanitas in Everlund bekommen hat. Habt Ihr erst die Karte, könnt Ihr auf magische Weise Eure Schätze verwahren und wiederhalten. Die Karte gilt in allen drei Tresorräumen (Silverymoon, Yartar und Neverwinter) als wären sie alle ein Raum.

3. Moonbridge Boat Rentals.

4. Helmers Wall Taverne.

5. Inn of the Downstream Run.

6. Eine Geheimtür im Osten führt zu den versteckten Gebieten, wo die Zhentarim ihre Gefangenen halten.

7. Das Lady's College. Der Dekan erzählt Euch von den Problemen der Stadt.

8. Padrumms Waffengeschäft.

9. Der Tempel von Mielikki. Ein Transparent zeigt an, wieviele Tage es noch zum Festival sind, das jeden 7. Tag stattfindet. Im Tempel könnt Ihr heilende Dienstleistungen in Anspruch nehmen.

10. Die Brückenwächter garantieren Euch, daß die unsichtbare Brücke über den Fluß Rauvin sicher ist.



11. Miresk's School of Thaumaturgy und Laden für magische Gegenstände. Die magischen Gegenstände sind teuer, zu teuer für diese frühe Phase des Spieles. Später, wenn die Gruppe mehr Geld besitzt, sollte sie nach Silverymoon zurückkehren und alles mitnehmen, das von Nutzen sein könnte. Das Geschäft bietet drei verschiedene Klerikerscrolls, Zaubertrank für Unsichtbarkeit, Geschwindigkeit und Extraheilkraft an, Geschicklichkeitspanzerhandschuhe, +1-Pfeile und +1-Dolche.

12. Das Vault of the Sages. In dieser alten Bücherei für Magic-Users hält sich Amanitas auf, wenn er in Silverymoon ist. Er war kürzlich hier, ist aber bei einem Streit verschwunden. Ihr könnt das Gebäude nach Hinweisen absuchen.

13. Die Lichtung von Mielikki. Hier findet alle sieben Tage das Festival statt.

14. Brodlands Schmiede, Sattel- und Zaumzeuggeschäft. Der Laden ist nur während des Festivals geöffnet. Dort befindet sich auch der verborgene Baniteschrein. Sobald Broadland erscheint, wählt "Discuss Festival" und dann "Friend in Nesme sent us".

Broadlands hält Euch fälschlicherweise für den Banitekomplizen und führt Euch durch die geheime Öffnung im hinteren Teil des Geschäftes.

Dort berichtet Broadland über den Zhentarimplan und erklärt, daß ein Magic-User namens Amelior Amanitas einen Weg gefunden hat, den Angriff auf die Region zu vereitlen. Amanitas wohnt im Vault of the Sages. Broadland rät Euch ihn aufzusuchen.

15. Hier ist der Marktplatz.

16. Beim Durchsuchen des Raumes findet die Gruppe einen Hinweis auf das Versteck im Norden der Stadt, zu dem die Zhentarim Amanitas verschleppt haben.

17. Hall of Training.

18. Das ist die Moonbridge, die sich unsichtbar über den Fluß Rauvin hinzieht.

19. Die Warenhäuser und Piere sind entlang dem Fluß gebaut.

20. Erek, Amanitas grimmiger, aber loyaler Assistent, ist an die Wand gekettet. Nachdem Erek befreit wurde, erzählt er, daß Amanitas nach Everlund verschleppt wurde. Von dort aus soll Amanitas von den Zhentarim zum Zhentil Keep gebracht und gefoltert werden. Erek fleht die Gruppe an nach Everlund zu ziehen, um den großen Magic-User zu retten. Er bietet Euch an mitzugehen bis Amanatis befreit wurde oder die Gruppe das Gebiet von Silverymoon und Everlund verläßt.

21. Mehrere Banditen sortieren hier im Versteck ihre Beute.

22. Eine kleine Gruppe von Trolls bewohnt den Raum. Jemand schreit sie an, doch die Gruppe muß sich erst gegen die Trolls behaupten, bevor sie sehen kann, wer dort ruft.

Es ist eine wichtige Schlacht. Die Trolls sind robust. Versichert Euch, daß alle bei Gesundheit sind und jeder Zauberspruch gespeichert ist. Ein Bless-Spruch vor dem Kampf könnte helfen.

Die Gruppe befindet sich in einem Türbogen, als der Kampf beginnt. Die drei besten Kämpfer sollten sich wieder vertikal im Türbogen aufbauen, der Rest der Gruppe dahinter. Da die Trolls zwei Quadrate hoch sind, kann immer nur einer die vorderste Reihe angreifen. Die hintere Reihe kann Sprüche benutzen oder weitreichende Waffen einsetzen. Wenn ein Troll gefallen ist, stellt dort einen Krieger auf, damit sich der Troll nicht regenerieren kann.

Ihr erbeutet auch ein Stück Schmuck. Laßt es in einem Laden schätzen. Wenn der Wert hoch ist, könnte das Geld einigen Mitspielern zu einer Schulung verhelfen.

23. Einige Orks bewachen den Raum.

24. Eine Horde Orks versteckt sich im Haus.

25. Dieses Gebäude wurde von Barbarians eingenommen.

26. Hier im Versteck befinden sich mehrere Krakenspione und ein Krakenhauptmann. Benutzt einen Sleep-Spruch für die Spione und umzingelt dann den Hauptmann. Nach erfolgreichem Kampf findet Ihr eine Karte des Krakengebietes unter Yartar.

- Wir sind eine marktführende junge High-Tech-Unternehmensgruppe mit überdurchschnittlichem Wachstum. Unser Metier sind Zeitschriften, Bücher und Software. Mit unseren über 1000 Mitarbeitern in fünf Ländern Europas und in den USA erzielten wir 1990 einen Umsatz von mehr als 450 Millionen DM.

Wir suchen

● Anzeigenverkäufer/innen
im Zeitschriftenverlag

Ihre Aufgaben:

- Zu Ihren Aufgaben gehört es, neue Anzeigenkunden zu akquirieren sowie den vorhandenen Kundenstamm zu pflegen.
- Die wichtigsten Marketinginstrumente sind Kundenbesuche und das Telefon.
- Sie beraten den Kunden bei seiner Mediaplanung. Das bedeutet im Kern, dem Kunden zu zeigen, welche unserer Computerzeitschriften eine besondere Affinität zu seinen Marketingzielgruppen aufweist. Für diese Beratung steht Ihnen ein breites Spektrum an Argumentationshilfen unseres Marketingservices zur Verfügung.

Unsere Anforderungen:

- Sie sollten Spaß am Verkaufen haben und selbstbewußt auftreten können.
- Idealerweise haben Sie eine kaufmännische Ausbildung und bringen Computer-Know-How mit. Verlagskenntnisse sind von Vorteil.

● Verkaufs-Außendienstmitarbeiter/innen
im Buch- und Software-Verlag

Ihre Aufgaben:

- Sie sind für den Verkauf von Büchern und Software an Buchhändler, PC-Fachhändler und Warenhäuser zuständig.
- Sie gewinnen neue Händler und präsentieren unsere Produktpalette.
- Sie pflegen die Kontakte zu unseren Kunden.

Unsere Anforderungen:

- Sie haben Freude am Verkaufen.
- Sie kennen die Verlagsbranche.
- Sie besitzen ausreichend Kenntnisse über die wichtigsten Standard-Softwareprodukte auf dem Markt.
- Sie verfügen über ein sicheres Auftreten und können überzeugen.
- Sie sind selbständiges Arbeiten gewöhnt und bereit, Verantwortung zu übernehmen.

Bitte wenden Sie sich auch an uns, wenn Sie sich für eine Tätigkeit als Account Manager/in, Traffic Manager/in in der Werbung, Fachredakteur/in oder Layouter/in interessieren.

Besuchen Sie uns am 15. März von 11 bis 16.30 Uhr in unserem Karriere-Corner auf der CeBIT in Halle 7, Stand D34/E33.

Ab sofort können Sie Terminvereinbarungen mit Frau Schmitt (Tel. 089/4613-475) treffen. Oder senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen an unsere Personalabteilung.

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München



Markt&Technik

BÖRSE ONLINE

COMPUTER live







DECKBLATT

DESIGN&ELEKTRONIK



AMIGA







KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.
Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Juni-Ausgabe** (erscheint am 13. Mai '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 2. April '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juli '92-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C 64/128

Hallo Computerfreaks, wer hat Lust in einen Club einzutreten? Kostenlos brandneue Spiele, schreibt an: Steffen Claude, 1, Pl. des Sacrifies, L-4115 Esch/Alzette

Verk. C 64 + Floppy 1541 II, 3 Joy-Sticks, 20 Orig.-Spiele, 1 Diskbox, 66 bespielte Disks mit ca. 250 Spielen, u. a. 1 Anl., 1 Steckmodul, Diskettenlocher. Preis 649 DM. Tel. 07052/2153

Suche immer neue Spiele, z.B. Mr. Heli, L. Dragon Breed u.v.m., tausche gg. Turrican I + II, Katakis, R-Type, Robocop I + II, X-Out, Sh. Dancer u.a., Tel. 02104/46351 (Markus)

Verk. C 64 + 1541, FC III, ca. 320 Disks, viel Orig. (Turrican, X-Out, Magic-Disks, PD ...), techn. 100 % o.k., VB 320 DM. Kaufe Games für SMD/SSG, GB, Amiga. Tel. 06627/8358 (Raphael)

Verk. C 64 II, Floppy 1541, Grünmon., Datasette, Action Cartr. MK 6, Drucker, Joysticks, Diskboxen mit 158 Disks und 22 Orig. (z.B. Turrican I u. II), für nur 900 DM. Tel. 0421/551629 (Jan)

Verk. C 64, Floppy 1541, Drucker + Endl.-Papier, 8 Computerbücher, 64er Hefte, 200 Disks, 3 Diskboxen, alles 100 % i. O., zus. für 450 DM. Tel. 05101/14541 (Alex)

Gut erhaltener C 64 von Schüler (günstig) gesucht. Telefon: 089/7192571

Verk. f. C 64 Orig.-Spiele, Disks und Cass., z. B. Sim City, Gunship usw., sowie neuw. Bücher u. Paddles, z. B. C 64 Intern, Tips und Tricks, Floppy-Buch usw., Tel. 0911/708256

Verk. def. C 64, 1541 II, Geos V 2.0 dt. + 1 Joy + 3 Magic-Disk + 2 Game One + 5 Games + 170 Leerdisks, Preis VHB 310 DM, auch einzeln. Tel. 04543/655

Suche das Spiel Battletech mit Beschreibung, zahle bis 50 DM. Stefan Kreye, Piesporker Str. 79, O-1120 Berlin

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Spiele, z. B. F-16 Combat Pilot, Geos 2.0, C 64-Buch, C64er Hefte, alles gut erhalten, für 600 DM. Tel. 05961/5506 (Carsten)

Suche Neuromancer für 20 DM. Verk. X-Out, Baswiv und Klax für je 25 DM, Startrash, Badcat und Summer Smashes für je 20 DM. Tel. 07392/650 (Ralf)

Verk. C 64, 1541 II und Mon., alles 100 % o.k., Elvira, 64er Bücher. Kamil Brom, 3500 Kassel, Waldemar Petersen 38, Tel. 0561/572589

C 128 + Grünmon. + 1571 + Epson LX-800 + Expert-Cartridge + BTX- Decoder II, Pagefox, Handyscanner 64, Giga Paint, 100 Disks, 64ér, alles m. dt. Anl., VB 2000 DM. Tel. 09536/260

Verk. C 64 + Disk-LW, Spiele, SW-Fernseher, für ca. 450 DM. Tel. 09199/412 (ab 18 Uhr anrufen)

Verk. Orig. Hammerfist, Turrican, Myth, The New Zeal. Story, Back to the Future III, The Second World, Moonfall, Volfied, zu je 25 DM. Tel. 04921/33446 (Ante verl.)

Verk. Challengers ohne Kick Off für 25 DM. Tel. 02102/471620 (A. Verhoeven) ab 18 Uhr

Verk. C 64, 2 Floppys, def. Datasette, 170 Disks, 2 Diskboxen, Orig.-Spiele Wheels Fire u. Overland, für 390 DM. Tel. 0234/411921 (Andreas o. Martin)

Verk. folgende Spiele: Hillsfar, Curse of the Azure Bonds, Super Qintett (Spielesammlung), Jump Jet u. Bard's Tale I. Tel. 05223/72385 ab 19.30 Uhr

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 2 Disksboxen mit Spielen, Geos 2.0, Megapack I u. II, Giga-Cad, Videofox, Colourprinter, Starpainter, nur kpl., Preis 600 DM. Tel. 06131/679260

Verk. C 64 II, Floppy, Drucker, Datas, Orig.-Spiele und Lernprg., 55 Computerhefte, Act. Replay MK 4, u.v.m., für 699 DM (NP über 2000 DM). Tel. 02234/84112

Verk. für C 64: Secret of the Silver Blades, Buck Rogers, Gateway to the Savage Front. Tel. 0661/44217 Thomas Neubert, nur am Wochenende

Verk. C 128, Farbmon., 2 Floppys, Drucker MPS-801, Modul MK V, 20 Orig.-Spiele, 2 Joysticks, Lit., für 1250 DM VHB. Tel. 04533/1561 ab 18 Uhr

Verk. Orig.-Spiele für C 64. Ältere Top-Spiele vorhanden. Schreibt an: Dirk Schönbohm, Theresienweg 5, 7115 Kupferzell (1 DM RP oder ruft an: 07944/2488)

Verk. C 128 D, 1084, Maus, GeoRam, Joys, Geos 2.0, Textverarbeitung, P. Roial + kom. CP/M-System, Eprommer + 256 K- ROM-Karte, ca. 30 Spiele, 1250 DM. B. Schimpf, J.-R.-Becher-Str. 26, 2400 Wismar

Verk. Orig.-Spiele: Rik D. II, Tie Break, Turrican, F-19 Stealth Fighter, F-16 Combat Pilot, Rainbow Islands, Turtles, Double Dragon II u. v. m., Tel. 09266/8307 (Mario)

Amiga

Suche Leute, die mir größere Mengen PD-Soft preiswert auf eigene Disk kopieren. Ronald Füllbrandt, 5000 Köln 71, Sinnersdorfer Str. 67, Tel. 0221/783769

Amiga-Soft aller Art zu verkaufen. Info bei Wattenhofer Roger, Büelstr. 7, CH-8854 Siebnen/Schweiz, Fax 055/645074 (Auch viel Anwendersoft)

Verk. A 500, 2. LW, 1 MB, F-Mon. Philips 8802, Action Replay MK 3, Roc Knight (Virenschutz), Joystick, Abdeckhaube, Maus, NP 2000 DM, VB 1150 DM. Tel. 02235/72762

Verk. Red Sector Demo/Intromaker (Data Becker)- Texteditor, eigene Logos u.v.mehr; 1 MB nötig, Demo läuft später auch auf 0,5 MB, NP 70 DM, VB 55 DM. R. Frey, Hauptstr. 64, 7637 Ettenheim 4

Verk. Amiga-Orig.: Railroad Tycoon, Chaos Strike Back, Imperium, Starglider II, Capt. Blood, Virt. Real., W. Dreams, 20 - 50 DM. Tel. 09421/60331, Markus ab 17 Uhr

Verk. M1-Tank Platoon 55 DM und Robocop II nur 45 DM, sowie Textverarbeitung (Textomat) + Buch nur 70 DM (orig. mit Verp.). Tel. 040/8901194 (T. Götz, 2000 HH, Bökenkamp 38)

Verk. Robocop III, Cadaver, Batman Movie, West Phaser, Lost Patrol, Total Recall, Thunder Blade, Untouchables, Batman, Crusader, Galaxy Force für je 10 DM. Tel. 0611/25546

Verk. Space Ace, Xenon II, Weird Dreams, Day of the Viper, Interphase, Chicago 90, Chase H.Q., Mr. Heli, Moonwalker, Stun Runner für je 10 DM. Tel. 0611/25546

Verk. einige Amiga-Soft u. auch Demos. Info gg. RP bei: H. Dengler, Reuterstr. 12, W-5300 Bonn 1

Verk. (orig.) Megalomania (2 Mon. alt) für 50 DM und The Immortal für 30 DM. Beides 100% o.k., Tel. 04123/2136 (Leif) ab 16 Uhr

Verk. Wonderland, Loom, Return of Medusa, für je 40 DM (nur Orig.). Tel. 04633/247 (fragt nach Marko)

Verk. Eye of Horus, Knight Orc, Star Goose, Microprose Soccer, Pete Beardsley zu je 15 DM (Adventure, Sport-, Action-Spiele). Tel. 05241/55600

Verk. A 500 + Speichererw. + Monitor + LW, 4 Joysticks, 150 Orig. u. v. Fachlit., NP ca. 2800 DM, VB 1600 DM. Tel. 07156/31127 ab 17.30 Uhr

Suche Amiga- oder C64-Computersystem, evtl. mit Mon., Drucker etc., Angeb. an Thomas: Tel. 0221/5462283 (sollte preisgünstig sein)

Verk. Monkey Island und Loom, beides kpl. dt., für je 50 DM und Elite für 35 DM. Tel. Mo - So ab 14 Uhr: 02565/3772 (Heiko)

Verk. A 500, V 1.3, 512 KB-Erweit. mit Uhr, 2 LW, Modulator, Supra 500xP m. Quantum LP 105 MB, SCSI + 2 MB RAM, 3 Monate Garantie, wenig benützt, und 50 Disks, abzugeben für 2300 DM VB (billige Originale). Tel. 0721/573647

Welcher Amiga-User tauscht Games mit mir, habe selber viel und gute Software. Wer tauschen will, schreibt an: Alois Schmalzl, Probstberg 62, 8411 Wenzenbach

Verk. Invest, The Second World, Dyter, Railroad Tycoon, für 40 DM. Tel. 05732/6457 (Sven)

Amiga-Orig.: Red Baron VB 50 DM, Midwinter II VB 45 DM, Battle Isle-Zusatzdisk (neue Isle) VB 30 DM, Their Finest Hour m. Missionsdisk VB 55 DM. Tel. 02595/9272

Lernprogramme passend zum Schulbuch (neuwertig): Modern Course Gym III, Etudes Francaises Edlongue 1 + 2. Bezahlung per NN. Guido Wagner, Kastanienstr. 8, 6380 Bad Homburg 6

Verk. Amiga-Spiele: z.B. Kings-Quest V, Starbyte S. Soccer, Silent Service II, Space Quest II, Face Off, Bundesl. Prof., M.U.D.S. und andere. Preis VB. Tel. 02151/393144

Verkaufe Professional Page 2.0, 1 MB RAM, NP 698 DM, Preis VB. Robert Straß, Münchner Straße 12, 8852 Rain am Lech, Telefon 09002/2944

Suche gebr. A 500 o. 1000 mit 1 MB RAM und TV-Modulator. G. Klein, Milkmannstr. 4, 4444 Bad Bentheim/Gildenhaus

Verk. Orig.: Lotus II, Legend of Faerghail, M-1 Tank, je 45 DM, Eye of the Beholder, Spirit of Adventures, je 50 DM, Xenon II 20 DM. Tel. 02373/70653 ab 16 Uhr

Verk. A 500, 1 MB, Farbmon., 10 Orig.-Spiele und viel Zubehör. VB 1600 DM. Tel. 02051/85702

Verk. Eye of the Beholder, Death Knights, Supremacy, Deuteros, für 40 - 50 DM. Tel. 06029/4172 (Marco)

Verk. Orig.: Fire and Brimstone 30 DM, Gunship 30 DM, suche für PC: Tunnels and Trolls u. a. Rollenspiele. Tel. 0821/889772 (Michael)

Verk. Their Finest Hour, Pit-Fighter, Italy 90, Bundesliga Manager Pro., Dragonflight, Indiana Jones-Adv., Preise VB. Tel. 0931/84450

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084, Freezer, 70 Top-Disks, Lotus I + II, F-15 II, Indy 500, Battle, Powermonger, Railroad Tycoon, DP III, Top-Zustand, 6 Mon. alt, VHB 1900 DM. Tel. 06136/2125

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, Bücher, Joysticks, ca. 300 Disks, reichlich Zub., für 1100 DM. Tel. 06152/62315

Suche Hockey League-Simulator von Bethesda Softworks (orig.), biete 40 DM - 50 DM. Tel. 04102/55632

Verkaufe: Lemmings 25 DM, Loom 30 DM, Elvira I 25 DM, Gods 25 DM, alles für 90 DM. Elite u. Rolling Thunder f. 30 DM, alles neuwertig. Martin, Tel. 0471/88209

Verk. Amiga Action-Replay II (dt.) 115 DM, PGA Golf (dt.) 40 DM, Muds (dt.) 27 DM, Masterblazer (dt.) 18 DM. Tel. 08868/1309

Austria! Amiga-Orig.: 35 Games vorhanden (z. B. Populous II für 350 öS). Liste bei Eichler Georg, Weinhartstr. 5, A-6020 Innsbruck

Kaufe orig. Kings Quest 1-5, Space Quest 1-4, Larry 1-5, alle ältere Prg., Lösungsbücher, Anleitungen. Joanna Starzyk, Box 38, OO-979 Warszawa 34 / Polen

Verk. Bards Tale 1 & 2, Kings Quest 2 + 3, Neuromancer, Hitchhiker Guide, Gunship, Pawn, Midwinter, Drachen v. Laas, Legend of Faerghail, Preise 20-45 DM. Tel. 030/7058707

Fliegerasse aufgepaßt: Verk. orig. Red Baron (1 MB) für 65 DM, nagelneu, erst 1-mal benutzt, Top-Zsutand, es lohnt sich. Tel. 089/9101735 von 19 - 20 Uhr

Tausche orig. Harpoon, Deluxe Paint IV, Megalomania u.a., suche ältere Orig.-Prg. und Anleitungen. Joanna Starzyk, Box 38, OO-979 Warszawa 34 / Polen

** Amiga ** Ich suche für den Amiga das Spiel Elite. Es muß 100 % o.k. sein, Preis VB. Tel. 02471/4520

Verk. Eye of the Beholder, Might & Magic II, Legend of F., je 40 DM, The Immortal 25 DM, Dragonflight 45 DM. Pätzold, Neustr. 32, 5180 Eschweiler, Tel. 02403/34820

Verk. Orig. Bundesliga-Manager Prof. + Editor-Disk für 70 DM, Super Starbyte Soccer 60 DM und Monkey Island II (dt.) 55 DM. Tel. 07171/81632 (Thorsten)

Suche Tauschpartner für Amiga 500 im Raum Langenhagen. Tel. 0511/737719 ab 15 Uhr



KLEINANZEIGEN

Orig. F-15 II 40 DM, Silver Blades, Gunship, Might & Magic II je 30 DM, Falcon Mission 1, Yuppies Revenge je 20 DM, Azure Bonds Cluebook 10 DM. Timm Hinrichs, Tel. 040/6786375

Verk./tausche Tetris, Kick Off 2, Player-Manager, Summer Olympics (Epyx) gg. Oh no more Lemmings, BMP II (nur Orig.). Tel. L-003521512346 ab 19 Uhr (Montag nicht anr.)

Verl. A 500, 1 MB, 1084-Monitor, Orig. Textomat, Datamat, Lit., zus. nur 999 DM. Orig. Bundesliga Manager Pro., Tie Break, je 40 DM. Tel. 08731/2804

Verk. für Amiga viele gute Orig.-Spiele. Gratisliste anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Verk. Lotus II, Bundesl.-Manager Prof., Great C. II je 45 DM, Silent S. II, Monkey Island, Lemmings, Railroad Tycoon, je 50 DM. Tel. 07231/55367 ab 16 Uhr (Thomas)

Verk. A 1000, Bücher, Kabel und orig. Turrican I - II wegen Systemwechsel für 500 DM. Tel. 04638/1456 (nach Simon fragen). Verk. Monitor 1084 Stereo für 500 DM.

Tausche Originale: Suche Silent S. II, Ultima 6, Sim Earth, habe Ultima 5, Dragon Wars, F-15 II u.a. Games (Orig.). Tel. 02675/1038 ab 20 Uhr

Verk. Orig. Return of Medusa 50 DM, Dino Wars 35 DM, Skidoo 25 DM, Bionic Commander 10 DM, Untouchables 25 DM und Learning English 1 + 2. Tel. 0911/481326

Je 40 DM: Goldrush-Comp., Flood, Cadaver, Eye of the Bholder, Powermonger, Killing Game S.; je 5 DM: Mechanikus, Black Lamp, Iridon, Typhoon. Tel. 02364/13144 (Bastian)

Verk. Interceptor (SSI), Shanghai, für je 35 DM, 7 Cities of Gold 15 DM, Bard's Tale 1 + II je 20 DM, beide zus. 35 DM. Tel. 0209/86381

Verk. 3-D-Constr.-Kit, erst 1 Woche benutzt, für 89 DM, F-16 Falcon 39 DM, F-29 Ret. 35 DM. Tel. 05603/4792 (nach Jens fragen)

A 2000, 1. 3, 4 MB RAM, 40 MB, 2 Floppys, Mon. 1084 S, Joysticks (Gravis u.a.), Mäuse, viel Anwender + Spiele, Orig.-Soft, viele Bücher, Hefte, alles fast neu, 2950 DM VB. Tel. 07231/101124 Wo-Ende

Orig. verp.: Sim City, Dungeon Master, Camelot, It Cames Desert, Kult, Xenon 1, Weird Dreams, Archipelagos, Blood Money, 20 - 40 DM. Tel. 07231/101123 Wo-Ende

Orig. verp.: Shadow o. the Beast 1, Personal Night, Chronoquest 1, Stadt d. Löwen, Midwinter 1, Battle Squadron, North and South, Manhunter 1, Maniac Mansion, Castle M 1, LSL 1, Rock'n Roll, 20 - 40 DM. Tel. 07231/101123 Wochenende

Verk. A 500, Farbmon., Spiele, Anwenderprg., Joystick, Maus, Fachbücher, alles Top-Zustand, 1100 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 Uhr

Verk. A 2000, 1084, Prg., Simulationen, Joystick, Fachbücher, 100 % i. O., 1450 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 Uhr

Orig.: verk. weg. Systemwechsel Spielesammlung, je mit Orig.- Verp. + dt. Anl., Hitspiele 39 DM, ältere 19 DM, Col. Bequest 50 DM, Dragons Lair, Trainerdisk + Kpl.-Lösung 40 DM. Tel. 07154/22288

Verk. Turtles, 1, Spiderman, Volleyball, In your Face (Basketball), zu 25 sFr, zusammen 95 sFr, Amiga: Their Finest Hour, 35 sFr. Tel. 0041/O/57318167 (Ruwen)

Verk. A 2000, 1084 S-Monitor, Tastatur, Maus, 4-Spieler-Adapter, alles wie neu, 1 LW 3,5", Preis damals alles 2000 DM, ich verk. f. 1300 DM. Tel. 06255/2526

Verk. Rambo III, Shadow Dancer, Mickey Mouse, zu je 40 DM, u. Striker 30 DM. Tel. 02353/4037 (verk. für Game Gear: G-G. Shinobi, 45 DM, verk. für Amiga F-16 Falcon 50 DM)

Verk. Action Repl. II für Amiga 2000 C, 5 Mon. alt, kein einziges mal benutzt. Tel. 07222/29057, Preis 130 DM. Suche Feaery Tale- Adv., Orig., zahle bis 40 DM.

Verk. 60 Orig. zum halben Preis!! Ob Simulationen, Rollenspiele, Action oder Strategie. Reinhard Franz, Herborner Weg 6, 6349 Sinn-Fleisbach, Tel. 02772/52462 ab 17 Uhr

Verk. für 35 DM: 688 Attack Sub, F16 Combat Pilot, Indianapolis 500, Their Finest Hour, Populous, Hard Drive II, Buck Rogers, F-29. Thomas E. ab 17.30 Uhr, Tel. 0431/321250

Verk. Orig.: Monkey Island 45 DM, Populous II 50 DM, Curse 30 DM, Fate 50 DM, fast neu, und Mile Stones 20 DM. Tel. 02365/81497 (nach Christoph fragen)

Verk. orig. Vizawrite V 2.0 (What You See I What Yout Get + Grafikeinb.), NP 150 DM, jetzt für 70 DM, DPaint I (NP 50 DM) für 25 DM, ggf. Buch Deluxe Grafik + 15 DM. Tel. 07154/22288

Suche Wayne Gretzky-Icehockey + Zusatz-Disk, Gunboat und Cadaver. Tel. 04361/1238

Verk. 512 KB Speichererw. für 100 DM, 4 Mon. alt, LED-Storm für 20 DM, Sorcerer Lord 20 DM, alles orig., Amiga-Maus 50 DM. Tel. 08670/720 bis 20 Uhr

Suche preiswerte Festplatte, außerdem Orig.-Spiele, Anwenderprg. und Zubehör. Zuschriften an Stefan Gemeinert, Liebenauerstr. 146, O-4020 Halle/S

Hey!! Einsteiger aufgepaßt!! Verk. für lumpige 1200 DM Amiga 500 und Mon. und 1 MB und Diskbox und ca. 40 Games. Wichtig: nur Selbstabholer. Tel. 089/6907323

Verk. Amiga-Orig.: Larry III dt., 45 DM, Elf 35 DM, Cruise for a Corpse 45 DM. Mega Drive: Might und Magic 75 DM. K. Rechkemmer, Waldstr. 29, 6702 Bad Dürkheim 4

Amiga Musician sucht Kontakte zu anderen Music-Wizards. Tel. 069/6664602 (Thomas verl.) PS.: Suche ständig neue Samples!!

Amiga-Orig.: Muds 25 DM, Time, Powermonger, Prince of Persia, Sleeping Gods Lie, Worlds Cup Year 90, Prison, Iridon, Bloodwych, Austerlitz, je 20 DM. Tel. 09221/5234

Verk. Orig. Amiga-Games, Stück 30 DM: Battle Isle, Elvira, Red Baron, Silent S. II, Falcon mit Miss. I und II, Railroad Tycoon, Pirates, Lotus Esprit u.v.m., Tel. 02522/60525

Verk. über 100 Originale: z. B. Cronoquest II, Indy III, Flood, Microprose Soccer, Gods, Projectstyle, Ultima 4, 5, The Cycles, Cadaver u.v.m., Liste anfordern. Tel. 0271/355297

Orig. mit Anl. + Verp.: Pool of Radiance, Ch. of. Krynn, C. o. the Azure Bonds, Populous, Sim Cuity, Grand Prix Circuit, Zak MC Kracken, Micro. Soccer, zw. 20 und 40 DM. Tel. 06151/715581

Verk. Amiga-Orig.-Soft, 100 % i.O., mit Verp. und Anl., Preise zwischen 15 und 70 DM. Suche Rodland, eventueller Tausch mgl., Tel. 02133/80635

Verk. A 500, 1,5 MB, Mon., Abdeckhaube, 20 MB- Festplatte, Maus, Joysticks, 15 Orig. und Extras an Meistbietenden. NP 3500 DM. Tel. 06427/2243, Alexander

Superbillig!!! Verk. A 500 für schlappe 499 DM. Schreibt an Rouven Wasmuth, Im Winkel 4, 4799 Borchen oder Tel. 05292/643 ab 13 Uhr

Amiga-Orig.: Kings Quest 65 DM, Super Soccer 50 DM, Cash 40 DM, Populous/Sim City 40 DM, Terminator II 40 DM, Face Off 30 DM, Silent S. II 55 DM u.a., Tel. 025656/1000 (Timo)

Verk. Orig.-Spiele: Larry III für 60 DM, Advantage Tennis für 70 DM, Blueberry für 30 DM, Asterix 40 DM, Conqueror für 20 DM, Spherical zu 35 DM. Tel. 09369/8605

Verk. Amiga-Originale: Bundesl.-Manager Pro., F-15, On Road, F-19, Buck Rogers, R. Tycoon, Deuteros, Fate, Star-Byte Soccer, D. Wars, Muds, Invest, Shadow Sorcer usw., Tel. 07621/74370 (Florian)

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. und Verp.). Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. Originale: Theme Park Mystery für 20 DM, The Hound of Shadow 30 DM, zus. für 45 DM. Tel. 06631/4982 ab 18 Uhr (Christoph)

Verk. A 500, extern LW, Action-Card., A 501, Software, Bücher, Joysticks, HF-Mod., Preis VB, ca. 1000 DM. Tel. 02041/52355 ab 16 Uhr

Verk. A 500 mit 1 MB, Farbmon., 2. LW, 3 Joysticks, Maus, ca. 150 Disks, 3 Diskettenboxen, Bücher und Zeitschriften, für 1350 DM. Tel. 09092/6872

Verk. Orig.-Spiele: Flight of the Intruder und Knights of the Sky zu 50 DM pro Spiel. Tel. 0931/24447 (Gerd Reithmaier, 8700 Würzburg, Gabelsbergerstr. 2 b)

Verk. C 64 + Floppy + 1541 II + Games, Preis VB oder tausche gg. Amiga 500. Tel. Dresden: 2752788

A 2000, Farbmon. 1081 S, 1 MB, 2. LW, Joysticks, Reismouse, 2 Orig. (Ooze, F-15 Strike Eagle). Tel. 05584/317 ab 19 Uhr

Originale zu je 20 DM (+ Porto): Klax, Dragon Spirit, Battlestorm; je 30 DM + Porto: Hägar, Immortal, Chips Challenge. Tel. 0221/6801897 ab 17 Uhr

Originale zu je 30 DM + Porto: Bundesl. Manager Prof., Fate Gates of, Magic Pockets. Tausche auch gg. Ultima 5, Exile, Antares. Tel. 0221/6801897 ab 18 Uhr

Amiga-Orig.-Software: Bundesl. Man. Prof. mit Editor-Disk, Powermonger mit dt. Lösungen, PGA Tour Golf, Ossowskis Disklab V 1.2, Preis VB 40-60 DM. Tel. 0234/294380

Amiga-Originale zu Mini-Preisen: Uninvited, Damocles, Immortal, Golden Path, je 25 DM, Ultima V 20 DM. Tel. 06106/79945

Verk. Orig.: Buck Rogers, Curse of the Azure Bonds, Elite Flight, Sim City, Finest Hour, Kings Quest 1 - 3, alles nur 10 - 45 DM. Tel. 040/8802590

Biete zum Tausch: Beast 2, Awesome, F-29, Speedball II, Turrican II, NY Warriors (1 MB) u. a. (Orig., Anl., Verp.). O. Gaide, Bürgerstr. 63, 4100 Duisburg 1

Verk. A 500, 1 MB, 2 Joysticks, Mon. 1084, Spiele, Anwendungen, Bücher, Spiele u.a., R. Tycoon, Silent S. II, Bund. Prof., Fate, Lotus II, kpl. Preis 1400 DM. Tel. 0211/400410

A 2000, Kick 1.3, 1-MB-Chip, 2 Floppys, A 2630 (FPU, CPU, 4 MB, 32 Bit-RAM), 52 MB-SCSI-HD, Flickerf. A 2320, Multisync (1024 x 768), viel Soft & Lit. etc., für 4500 DM. Tel. 06105/43004

Verk. billig Amiga-Orig.: Glücksrad, Goofy, Clown-oMania, M-1 Tank Platoon, für 200 DM. Ab 14 Uhr zu erreichen unter der Nummer 069/7891684

Verk. neuw. A 500 mit Zub., außerdem noch Originale (Midwinter, Bloodwych, Fate, Night & Shift, Satan, Spherical u.a.). Tel. 089/659443 ab 18 Uhr (Murat)

Verschiedene Amga-Spiele zu vergeben. Liste anfordern bei: Johann Grill, Elsner Gasse 11-13-1, A-1160 Wien oder Tel. Österreich, 0222/4501024 ab 17 h

Schweiz!!! Verk. A 500, 1 MB, Philips-Mon. CM 8833, Star 24-Nadel-LC24-10, 2 Joysticks, ca. 200 Disks, 2 Orig. (Powermonger, Imperium), VB 1000 sFr. Tel. 01/341/2800 (abends)

Verk. Cruise for a Corpse 40 DM, Spirit of Adv. 45 DM, Elvira 30 DM, Dragon Wars 20 DM, Bumndesliga-Man. Prof. 45 DM. Tel. 0211/401556 (Michael)

Verk. über 31 versch. Amiga-Orig., nicht teurer als 15 DM, 100 % i. O., z. B. Xenon II - 10 DM. Tel. 0611/25546 (Andy)

Verk. Orig. Battle Isle, Red Baron, Birds of Pray F-15, Knights of the Sky, DPaint IV u.v.a. sehr günstig. Robert Hermann, Tel. 09007/1675

Verk. Starflight, 688, Pool, Dragonflight, Ultima5, Heros Quest, Larry 2, Lof, Buck, DejaVu 2, Interphase, Silent Service, Times of Lore, Galdregons Domain, für je 50. Tel. A-05577/87585

A 500 m. def. Port + TV-Tuner + 3 Joysticks, Zub., Bücher, 800 Etiketten usw., Tel. 089/3203620 (Wolfgang Droschzak, Römerhofweg 41, 8046 Garching b. München, VB 400 DM)

Verk. Lords of War 25 DM, Lotus I 25 DM, AH 73 M, Thunderhawk 45 DM, Kick Off II 40 DM und Starglider II für 15 DM. Tel. 0711/378568 Robert

Verk. Amiga Top-Spiele wie z.B. Black Gold, Wild West World on the Road, Kaiser, Centurion, und weitere 45, 100 % Orig.-Programme. Tel. 02256/3143 ab 17.30

Verk. ca. 50 alte Orig. für ca. 20 DM pro St., kaufe Spielebestände (mgl. billig) auf, suche alte Adventures und Strategiespiele. Tel. 0271/355297

Verk. AT-Emulator ATonce für A 500, neuw., für 250 DM. Spiele: Fate, Rise of the Dragon, Cosmic Forge, Powermonger Data Disk, Tel. 02241/316439 ab 15 Uhr

Verk. A 500 mit Mon., Speichererw., 2 LW, Drucker, Modul, Zub. und Spielen für 2000 DM, alles 100 % o.k., Tel. 07231/65697 ab 15 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft, habe alte und neue aktuelle Games, A. Brennecke, Meigenerstr. 68, 5650 Solingen 1

Biete Orig.-Software (Amiga): Secret of Monkey 40 DM, Return of Medusa 40 DM, On the Road 30 DM, Red Baron 60 DM, Versand per NN + Porto. Tel. 02104/33463

Verk. TV-Mod. für A 500, einschließl. Bedienungsanl. und kaum gebraucht, nur 29 DM. Tel. 02156/8284, Alexander

Verk. das Superspiel Manchester United Europe für 35 DM und Chuck Rock (Amiga Joker Hit) für 35 DM, beide zus. nur 65 DM. Tel. Thorsten, 0721/593805

Verk. AT-Karte f. A 2000, 5,25"-LW, Disks, Box, Hadbücher, 100 % o.k., 500 DM, NW 1000 DM. Tel. 05442/2245

Suche Tauschpartner für DEMOS (hauptsächlich 0-30 Tage). Interested? Tel. 05251/34667 (Tom), erst nach 13 Uhr

Verk. orig. Amiga-Spiele (30 St.) von 10 - 45 DM, tausche auch Jump'n Run. Tel. 0711/587086

A 2000, 6 Mon. Garantie, 1084 S, Epson-Printer, XT-Karte, 2 x 3,5" und 1 x 5,25", Sound Digi, 26 Orig.-Disk, 350 Disks, für 2200 sFr. Dominik Jakob, Tel. 031/220669 (Bern, Schweiz)

Kaufe Amga-Orig. nur mit Anl. u. Verp., Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Amiga Originale!! Red Baron, Eye of the Beholder II, Rings of Medusa II, Monkey Island II, Populous II, Space Ace II, Gun Spy, Silent Service II, Larry V, Fate Gate of Dawn. Tel. 0761/3925 abends

Tausche 6 Amiga-Spiele (L.E.D. Storm, Super Wonderboy, Microprose Soccer, Kick Off II, Summer Olymp, RVF Honda) + 50s FR gg. RGB PC-Engine. Tel. 041/884549 Gori (CH)

Verk. 3,5" interne Orig.-Floppy für A 500/1000, neuw., 4 Monate alt, für 100 DM. S. Löwer, Adolfstr. 69, W-4330 Mülheim an der Ruhr, Tel. 0208/34298

Verk. Orig. Cadaver, Z-Out, Turbo Out Run, Batman, Battle Isle, Magic Pockets, Bug Bomber, Birds of Prey, tausche gg. First Samurai, Microprose Grand Prix. Tel. 08195/372

Verk. Orig. Sim City, Populous, Sim Archit. I und II, zus. 110 DM, Police Quest I und II zus. 100 DM, Zak MC Kracken, Indy III, Powermonger, zus. 110 DM. Tel. 06704/1555 (Thomas) nach 19 h

Verk. A 500 + Mon. 1084 mit 1 MB + 3,5" ext. Floppy, Tisch, Joystick, Maus, 3 Orig. (Toki, Monkey Island, MegaloMania), DM 1000. Tel. 06196/71525, Fax 72898 (Thomas)

Verk. Operation Stealth, Transworld, je 50 DM, Der Spion, der Mich liebte, Manchester United, je 30 DM, Protector, Scramble Spirit, Karting Grand Prix, je 10 DM. Tel. 04342/82871

Verk. Turrican II 30 DM, Muds 25 DM, Battle Isle 30 DM, Operation Stealth 30 DM, Star Flight 30 DM, Colonels Bequest 4 DM, alles Preise plus Versand od. NN. Tel. 06782/7840 (Jörg)

Verk. wegen Systemwchsel Bundesliga Manager prof. + Italy 1990. 100 % o.k., mit Orig.-Verpackung. BM prof. für 50 DM, Italy 90 für 35 DM. Tel. 06508/487

Verk. A 500, 1 MB, Maus, 4-Player-Adapter, 2. LW, 4 Joysticks, Handbücher, Nullmodem, 340 Disks in 4 Boxen, Stereoanlagenverbindung für VB 1250 DM. Tel. 0821/717879 (Thomas)

Verk. A 1000 + 2 LW, Lit., für 570 DM. Ch. Jagosch, Nikolsburgerstr. 23, 8950 Kaufbeuren

Verk. A 500, 1 MB-Erw., 1084-Farbmon., 250 Disks, 4 Boxen, 3 Joysticks und 10 Orig., VB 1800 DM. Tel. 06029/4172

Verk. A 500 inkl. 2. LW, 1 MB, Elvira, 2 Joys, 30 Disks in Box, Scart-Kabel, Zub., Preis 750 DM. Bitte wenden an: Alexander Pöpping, Telefon 02150/1527

Verk. Indianapolis 500, Horror Zombies from the Crypt, M1-Tank Platoon usw., alles Originale. Liste gg. RP von Jens Lehmann, An der Bergmühle 3, 3548 Arolsen

Verk. A 500, Mon., 1 MB, 2. LW, Drucker, Lit., Joysticks, Diskbox, 15 Orig.-Spiele + 160 Disks, alles 1 Jahr alt, NP 2500 DM, für 1999 DM VB. Danny Becker, Grabenstraße 2, O-4734 Oldisleben

Verk. für Amiga Railroad Tycoon, Traders, Kings Bounty, zum Preis von je 50 DM. Tel. 05641/1797 (Martina Berendes, Frankenstr., 15, 3530 Warburg)

Verk. Orig.: The Second World 40 DM, Inspektor Griffu 20 DM, suche Cabal. Ruft an bei Nils Bauer, Tel. 06732/5209

Verk. Red Baron (Orig.) für 60 DM. Michael Backes, Freiligrathstr. 8, 6100 Darmstadt, Tel. 06151/602816 (erst nach 17 Uhr anrufen)

Verk. Amiga-Orig.: Railroad Tcoon für 50 DM, Larry III, Night Shift, Prince of P., Lords of Doom für je 50 DM; Loom, Car Vup, World Champ Soccer für je 40 DM. Tel. 07262/7711 (Christian verlangen)

Verk. A 2000, PC-AT-Karte, 2 x 3,5" + 1 x 5,25"-LW, 65 MB- Festplatte, div. Bücher und Soft, 15 Spiele, alles natürlich orig., Tel. 07621/48216 ab 19 Uhr

Verk. Orig. mit Verp. und ev. mit Lösung. Habe Loom, Century, M. Mansion, R. o. Medusa. Angeb. an Jens Kröger, Akazienw. 11, 4030 Ratingen (alle 100 % o.k.)

Verk. Bundesliga Manager Prof. 50 DM, Football Manager World Cup Edition 15 DM. Eddie Tjin, Dirmsteinerstr. 17, 6711 Heuchelheim, Tel. 06238/2353, BRD

Verk. orig. Lotus II zu 60 DM, Garrison 1+2, Dragon Strike je 50 DM, Hero's Quest 1, Xenomorph je 40 DM, Beach Volley, Power Drift je 30 DM. Tel. 02242/82313 (fragt nach Joachim)

Buck Rogers 35 DM, Invest 30 DM, Bloodwych + Data Disk 45 DM, Xenomorph 30 DM, Drakkhen 30 DM, E-Motion 20 DM. Liste gg. R-Porto von H. Müller, Dorfstr. 1, 8852 Rain

PC-Spiele: Drakkhen 30 DM, RA 25 DM, Starglider II 25 DM, M.U.D.S. 35 DM, Neuromancer 20 DM, Blockout 25 DM. Liste gg. R-Porto von H. Müller, Dorfstr. 1, 8852 Rain

Verk. Amiga Top-Soft: z. B. R. Tycoon, Silent S. 2, Genghis K., Stbg. Hotelmanager, S. Super Soccer, Kaiser, Quarterback (FP-Sicherung) u.v.m., Tel. 05723/76278

Verkaufe Amiga-Soft!! Schreibt an Stephan Eisermann, Kaiser- Friedrich-Str. 124, 4100 Duisburg 11

Verk. Dung. Master, Balance of Power 90, Sim City, Thief of Fate, Imperium, Devpac-Assembler, Assembler-Buch, Amiga Super-Grafik-Buch, Pr. VB. Tel. 0941/760886 (Mo-Fr)

Tausche Yamaha-Keyboard VSS-200 mit eingeb. Sampler und Synthesizer gg. Stereo-Amiga-Monitor oder Farbfernseher mit Scart & AV-Buchse. Tel. 02594/5027 (Kai)

MS-DOS

Verk. div. Software auf 3,5" und 5,25". Tel. Österreich (0) 5522/77488 ab 18.30 Uhr, Christian verlangen.

Verk. Orig.-Soft für MS-DOS auf 3,5" und 5,25"-Disks.Tel. Österreich (0) 5522/77488 ab 18.30 Uhr, Christian verlangen.

PC — Verk. Wing Commander 40 DM, Populous 40 DM, Gunship 2000 50 DM und Wing Commander II Speech-Pack 25 DM. Tel. 04633/1000 (fragt nach Heiko)

Verk., tausche Ports of Call, BT 1, Sim City, Ultima 4, Empire, Wargame, Preis auf VB ab 20 DM. Tel. 04155/3278 (verl. Karsten)

Verk. Great Courts II, Indianapolis 500, PGA Tour Golf, Monkey Island I, Budokan, W. Gretzky Ice Hockey (engl.), alle je 38 DM, mit dt. Anleitung. Tel. 0511/553396

Suche: Falcon 3.0, SWOTL u. Civilization in dt., Tel. 07520/6248, Andreas Weber, Mühlengasse 4, 7989 Amtzell (PS. Suche Wings of Fury, tausche auch u.a. Mad TV)

Orig. WC + SM 1 + 2, Monkey 1 + 2, Indy 3 + 4, Buck 1, 2, MM 3, Lemmings 1 + 2, ROM 2, Battle Isle, UMS 2, Hoc, Riders of Rohan, Hard Nova, Bob, Ogre, Ultima 6, Warlords. Tel. 07045/8087 o. 07258/8520

Suche Tauschpartner für CGA, EGA, VGA, jeder Brief wird beantwortet. Markus Dittrich, Schönauerstr. 6, O-9701 Trieb/Vogtl., Tel. 0293/769

Verk. für IBM: F-19 Stealth 45 DM, Silent Service II 50 DM, Life & Death 45 DM, Trans World 45 DM, Mech Warrior 50 DM, Thunderstrike 40 DM. Tel. 08555/4314 (Martin) von 17-19 Uhr

Suche für meinen PC 5,25" (EGA) neue billige Software, z.B. Wizardry VI, Eye of the Beholder, Monkey Island usw., Tel. 030/3948760

Verk. 286er PC: 16 MHz, 1 MB RAM, 60 MB Festspeicher, 5,25" und 3,5", VGA + Farbmonitor, NP 6000 DM, VB 2500 DM. Tel. 08671/2712, Wimharter, Martin-Bittl-Str. 10, 8265 Neuötting

Verk. Kings Quest I-III für 50 DM und North and South für 20 DM. Müller Heiko, Witzling 19, 8358 Vilshofen, Tel. 08541/5480 abends

Verk. 2 PC-Pakete: 3,5 und 5,25" mit je ca. 6 guten Spielen. Tel. 089/6099304 (Do. 17-18 Uhr, Christoph)

Achtung!! Verk. Castles, Command HQ, Mad TV, Sim City u. Populous (zusammen), Monkey Island, Preise nach VB. Tel. 089/8544052

Verk., tausche PC-Orig.: Larry III dt., SWOTL, Elite Plus, S. S. 2, Monkey Island je 50 DM, PC Skat 30 DM. Tel. 06136/7330 ab 17 Uhr

Tausche oder verk. Orig.: Wing Commander II, No. 1- Collection, Command HQ, Crash Course, Monkey Island, Police Quest 3 u. Railroad Tycoon. Tel. 02747/3374

Verk. Orig.-Disks: Vette (EGA + CGA), Ferrari-One, Hard-Divin I und Stunt Car, Highway-Patrol, alle Spiele 20 DM. Tel. 05353/8105 (Timo)

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS-Games, habe zum Beispiel Links, Larry, Buck Rogers, Monkey Island. Anruf genügt!! Swen, 07193/6933

Suche Tauschpartner für IBM-PC, 3,5"und 5,25"-LW. Schreibt Eure Listen an: Ernst Seebacher, Waidbach 148, A-5421 Adnet, Tel. 06245/3115, Fax: 06245/3115

Verk. PC-AT mit MS-DOS V 3.2, 640 KB, MS-Windows V 2.1, 20 MB FP, SW-Mon. u. 80286-PR, 640 KB, mit vielen Spielen, Preis ca. 900 DM. Tel. 02163/59946

Verk. Wing Commander II zu 45 DM. Telefon: 0211/287393 ab 14 Uhr

Verk. PC-Orig.: Lemmings 40 DM, Silent S. II 45 DM, Indy 500 40 DM, Jetfighter II 50 DM, Budokan 30 DM und Skate or Die 15 DM, Tel. 05574/1235 (fragt nach Michael)

Verk. 386 DX-25/4 MB RAM, 80 MB HDD, VGA-Karte + Mon., Cherry- Tastatur, 5 Orig.-Prog., 8 Bücher, LW 5,25" und 3,5" (1,2 + 1,44 MB), 4 Mon. alt, VB 3400 DM, 100 % o.k., Tel. 09187/8487 ab 18 Uhr, Markus verl.

Verk. Ultima 6 zu 50 DM, M & M III 55 DM, Wing C. II + Speech 85 DM, Bane 60 DM, Wonderland 45 DM, Red Baron 50 DM, Lemmings 55 DM, Savage Empire 50 DM. Tel. 0631/16359

Ausverkauf!!! Alle Games 5,25": BT III, Sp. 201, WC 2 inkl. Speechdisk, je 60 DM, KQ 5, kpl. dt. (VGA) 70 DM, Loom kpl. dt. 50 DM, WC M. II 20 DM, Mag. Sc. Collection 65 DM. Tel. 07663/3644 ab 17 Uhr

Tausche Wing C. II, Speedball II, Larry V, Monkey Isl. II, PGA Golf und LES Manley: Lost in L.A. Tel. 09951/8782

Verk. Budokan, 40 sFr, L. Ninja I 30 sFr, Sim Earth 40 sFr, Lucky Luke 20 sFr, Ariline 40 sFr, Flight of the Intr. 40 sFr, Test Drive II + Land, Auto 20 sFr, Gunship 20 sFr. CH-Tel. 065/352342 (Julian)

Verk. GS 2000, WC 2, je 60 sFr, TV Sport B. 50 sFr, Eye of Beholder 60 sFr, Cadaver 50 sFr, Knights of Sky 50 sFr, Mad TV 60 sFr, Battle Isle 70 sFr, 3-D C.-Kit 70 sFr, PC Cos. 60 sFr. CH-Tel. 065/352342 (Julian)

Verk. od. tausche Bane, Might and Magic II, Heros-Quest I, Hostage, Mechwarrior, Fish, Don't go Alone, Speedball I, Eye of the Beholder II. Tel. 02255/2631 ab 17 Uhr

Suche! Den Spielehallenhit Moon-Patrol für IBM im Tausch gg. orig. Top-Programme. Matthias Sass, Lanfertsweg 16, 5778 Meschede, Tel. ab 18 Uhr: 0291/4652

Verk. PC 20-III, 5,25"-LW, 20-MB-Festplatte, VGA, VGA-Mon., Game Card, MS-DOS 4.01, für VB 1500 DM. Tel. 09185/1552

Verk. 386SX-16/20 MHz, 20 MB HD, 3,5" LW, 1,4 MB, 5,25" 1,2 MB, VGA, Keyboard, Maus, Joystick, Controller, I/O-Karte, DR-DOS, 7 Topspiele, für VB 1350 DM. Tel. 09872/8159 von 13-19 Uhr

Suche Orig.-Software (bevorzuge Wirtschaftssim.,) für C 64, MS-DOS-Systeme. Listen an Mark Heun, Mozartstr. 15, 7798 Pfullendorf, Tel. 07552/5439

Achtung!! Suche Tauschpartner für PC-Spiele in Österreich (oder Deutschland, Schweiz). Reinhard Jud, A-8385 Neuhaus, KLB. 184, Österreich

Verk. Conquest of the Longbow zu 60 DM, Elite Plus 50 DM, Cadaver 50 DM, Wing C. II + Speech + Mission I 150 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 Uhr

Die Edelkarte (PP12/91): Roland Soundkarte LAPC1, 32 Stimmen, 128 Sounds, 30 Drumms, 33 Effekte, Hall, Hi-Fi-Stereo, Adlib- kompatibel, VB 800 DM, viele Songs. Tel. 0711/6401147

Orig. verp.: Ultima 6, Elvira, Monkey Island, Martians Dreams, Wing C. I, SQ IV, Rise of Dragon, Countdown, EOB, Heart of China, Ch. o. Krynn, Wonderland, MM 3 (je 65 DM), alle um je 50 DM. Tel. 07231/101124 (Wo-Ende)

Verk. für 35 DM: F-19, PQ II, Silent Service II, Railroad Tycoon, SQ III, Larry I (VGA), Rise of the Dragon, Red Baron, Indy III, VGA, Champions of Krynn. Tel. 0431/321250 ab 17.30

Verk. Larry III (orig.) 50 sFr, 1 M. alt, oder verk. oder tausche gg. Wain Gretzky Hockey II. Tel. 061/9216932, F. Amsler, Fischmarkt 28, CH-4410 Liestal

Verk. NES PC Powemate 386/25 MHz, 3,5"-HD-LW., 100-MB-Festplatte, 640 KB, 2 MB, VGA, Soundblaster 2.0, Multisync 2A-Mon. von NEC + Maus, Analog-Joyst., 1,5 Jahre alt, 5000 DM. Tel. 02064/53958

Tausche WC I, WC II + Speech, Ultima 6, SS II, Crash Course, MM III; suche GS 2000, Links, Monkey I, Nova 9, UMS II, Terminator etc., nur Orig., Tel. 05241/35100 ab 17.30 (Jan)

Verk./tausche MM 3, Death Knight dt., Kathedrale, Savage Emp., Spirit of Adv., Command HQ, Kult, 3D-Constr.-Set, Wizzard, Beholder II. Tel. 08039/3362 Stefan, nur Orig.

Verk. Wing Commander + Secret-Miss. I + II für 75 DM, Swotl, Mad TV für je 65 DM, Heart of China 50 DM; suche Larry V, Railroad Tycoon, Gunship 2000, Police Quest 3. Telefon 04292/2949

Bundesligamanager Prof., Cadaver, Bat (VGA), Gunship 2000, S.S. II, Pool of Darkness, Return of Medusa, Altered Destiny, Spellcasting 201, Jetfighter II, M. Andretti, 4D Sports Driving, je 50 DM. Tel. 07231/26636

Verk. Wing Commander II + Mission Disk I zu 45 DM und Swotl + P 38-Disk für 50 DM. Tel. 09331/7249 ab 17 Uhr (Oliver verl.)

Verk./tausche: Larry mit dt. HB, Indy III VGA, Hard of China kpl. dt., Space Quest 4, WC Speech, Vermeer, Preise VB; suche PQ III, dt., LA V, dt., Indy 4. Tel. 02203/87475

Tausche: S. Quest, Baron, GC II, GS 2000, TGWC, WC II, Eye, Swotl, Sim Earth, LHX, Bi, Civilization, HQ, Monkey II, KQ V, PQ III, suche: Driving, Gods, Aircombat, Nova 9, Wizardry 7. Tel. 07673/7253

Verk. Originale: PQ II + Cy. II + North and South. Tel. 04101/65823 (Torben Koberg)

Poc, Transworld, Lord of the Rings, SQ IV, KQ V, Mechwarrior, Battletech I, je 45 DM; Atomino, Revelation je 30 DM; Heart of China, Rise o. the Dragon je 50 DM. Tel. 07525/60417

Tausche oder verk. Kings Quest V und Indiana Jones III. Telefon 0621/558901, ab 17 Uhr, Markus

Tausche Orig. Larry V, SQ III usw., suche SQ IV, M + M III, PQ III usw., bevorzugt deutsche Games. Tel. 02872/7369 (abends)

Verk. Gunship 2000 für 70 DM, LHX für 50 DM. Tel. 040/7328755 von 20 - 22 Uhr

Austria!! Verk. Orig. Might & Magic III, Space Quest 4, Larry 1 (VGA), Silent Service II, Rise of the Dragon (dt.), Eye of the Beholder, Elvira, Bards Tale 3, Gateway to the Savage, Frontier, u.v.m., Tel. A-02747/2023 (Chris)

Verk., tausche Larry V für 80 DM oder tausche gg. Monkey Island II, Might and Magic II. Meldet Euch bitte unter der Nr. 05138/3138 (nur Top-Zustand)

Verk. Monkey Island dt., Loom dt., Microsoft Flight-Sim. III dt., alles orig., ca. 140 DM zus., auch einzeln. Tel. 089/366123 (Johannes verlangen)

Monkey Island I in dt. für nur 40 DM + mgl. Versandkosten im voraus. Tel. 0711/618659

Shogun-Infocom-Adventure gesucht !!! Telefon: 0221/5461393

Suche orig. Indiana Jones-Adv. in 5,25". Telefon: 08171/6689

Suche alles von Infocom, auch Poster, Orig. Hint-Books und natürlich die Spiele selber. Nur Originale, keine Neuauflagen. Carsten Riggelsen, Tel. 040/5217441

Verk. Nova 9 zu 50 DM, LHX Att. Ch. 35 DM, Great Courts II 40 DM; suche Conan, Return of Med., Gods, zahle je 40 - 50 DM. Tel. 08761/8466 (Dieter)

TVS Basketball 40 DM, Eye of Beholder 40 DM, Starbyte Super Soccer 50 DM, Muds, Masterblazer je 40 DM (auch Tausch).
Tel. 05085/7549 (Henning) ab 18 Uhr

Verk. Wing Commander II (Orig.) für 50 DM. Frank Lange, Ostrowskistr. 30, O-6500 Gera

Kaufe Ultima 6/7 (dt. Anl.), Preis VB. Verk. jede Menge C64-Games (haupts. Rollenspiele), außerdem tausche ich GB-Module (z. B. F.F. L., Sword of H.). Tel. 04952/7635

Verk. Ultima VI 50 DM, Pools of Darkness 60 DM, Gateway to the Savage 45 DM, Death Knights 40 DM, Eye of the Beholder 50 DM, MM3 50 DM, Space Quest III 45 DM, alles Originale. Tel. 04137/7723

Verk. Bane of Cosmic Forge 70 DM, Sim-City Architecture I 30 DM, High Energy 40 DM, Omnicron Conspiracy 20 DM, alles orig., Tel. 0951/55718 (Mo-Do ab 16 Uhr)

Verk. 8086 XT, 8 MHz, 512 KB RAM, 5,25"-LW, CGA, S/W-Mon., Maus, Tastatur, für 250 DM an Selbstabholer. M. Poggioli, Dusslinger Weg 25, W-7400 Tübingen

Suche alles von Infocom, auch Poster, Orig. Hint-Books und natürlich die Spiele selber. Nur Originale, keine Neuauflagen. Carsten Riggelsen, Tel. 040/5217441

Verk. Robin Hood von "Millenium" für 45 DM. (3,5 Zoll). Tel. 02151/700741 (Marco)

Verk. Adlib-Karte + Boxen für 150 DM und 10-Spiele-Pack (Monkey, Indy 3, Railroad u.a.), f. 100 DM. Tausche auch MS-DOS- und Mega Drive-Spiele. Tel. 089/7593427

Larry 5, Police Quest 3, Return of Medusa, Pools of Darkness, Ultima 6, Buck Rogers, Big Business, Conflict Middle East, alles Orig., Tel. 06421/31138

Space Quest 4 (kpl. dt.) 80 DM, KQ 5 (kpl. dt.) 70 DM, Larry V 65 DM, LSL I (VGA-Vers.) 65 DM, Monkey Island II (kpl. dt.) 80 DM, alles PC-Orig., Tel. Ost/Cottbus: 003759/522543 (Christian)

Kaufe, tausche, verk. für MS-DOS: Sim Earth, Midwinter, Operation Stealth, Castle Master gg. Ultima 7, SQ IV, Links, Might + Magic III. Tel. 06359/82099 (Daniel Nahstoll)

Verk. Adlib-Karte 150 DM, Battle Isle 45 DM, Secret Wapons of the Luftw. 45 DM, Megatraveller II 45 DM, Sim Earth 35 DM, WC 1 40 DM, WC II 45 DM, Railroad Tycoon 40 DM. Tel. 06101/43677 ab 17 Uhr

Verk. WC 2 + Sp. Ops 1, WC 1 + beide Missiondisks, SS 2, Lemmings, Sim Earth, Monkey Island 1, Populous + Lands, Big Business, The Kristal, Klax. Tel. 08761/4442 (Stefan) ab 16 Uhr

Verk., tausche LHX, PGA, Indy 3, Monkey, Loom, LL 3, Lemmings, JF 2, Logical, SimCity, Pop. u. v. mehr (3,5"). Suche Falcon 3, Monkey 2, Pop. 2, Shanghai 2, PQ 3, Indy 4. Tel. 09205/726

Habe: WC + SM 1 + 2, 3-D-Kit, JF 2, Warlords, Pool, Castles. Verkaufe Adlib-Card, suche: DPaint 3, Crusaders o. t. D.S., Nova 9, Conan, Falcon 3, Populous 2. Christian Buchholz, Tel. 09123/5482

Verk. f. 50 DM: Sim Earth, LHX, Monkey, RR Tycoon, Sim + Popu, SS 2, ATP, WC, Their finest Hour. Für 40 DM: Lemmings, Crash Course. Für 20 DM: Stunt Car, Indy. Für 60 DM: Gunship 2000. Tel. 08321/82571

Verk. Orig. Grand Monster Slam, KQ 4, Xenon 2, Hillsfar; suche Loom, Castlemaster, Deattrack, Xenomorph, Caveman UGH Lympics, Microprose Soccer, Maniac Mansion. Tel. 0711/744286

Adlib-Soundkarte 1100 DM. Tel. 06023/30301

Tausche Bard's Tale II (3,25") gg. Eye of the Beholder 1 oder verk. für 35 DM. Frank Gentner, Lagerstr. 77, 6833 Waghäusel 2, Tel. 07254/2519

Verk. AT 286, 12 MHz, 2,5 MB RAM, für 2300 sFr, inkl. 40 MB-HD, 3,5"- HD-LW, Soundblaster, Maus, Drucker, VGA-Karte, Colormon., DOS 5.0. Tel. 0041/062516762 (Luca verl.)

Orig. dt. A; M-1 60 DM, Fl. of. Intruder, SS I je 55 DM, Champ of. Krynn 50 DM, Monkey I, Muds, Loom, Pop, je 45 DM, B.T. III, Oil, Water I, Xenon 2, Kult je 40 DM, B.T. II, Archipelagos je 35 DM. Tel. 04183/2927

PC Spiele im Paket: Speedball, Rick Dangerous 2 für Tandy-PC, Kings Quest I + II, Gost'n Goblins, Tetris, Wishbringer für 130 DM. Tel. 04183/2927

Tausche, verk. für MS-DOS: Wing Commander, PQ II, F-16, Bop 2, Xenon 2, Muds, Master Blazer, FS 3, Battle Chess u.a. Tel. 06182/24047 Tobias, oder Tel. 06182/24474 Ralf

PC-Originale spottbillig: Die Hard, Ultima 6, je 40 DM, Battle Chess 2 - Chinese Chess (5,25") 30 DM; RA, Blood Money (3,5") je 25 DM. Tel. 06106/79945

Achtung!! Verk. günstig PC-Hard- u. Software. Schriftliche Anfragen an Thomas Schaack, J.-Schares-Str. 3, O-2520 Rostock 25

Verk. IBM-Games: Gunship 2000 50 DM, Age 40 DM, Hyperspeed 40 DM, Strike II 40 DM, Thunderstrike 20 DM. Tel. 08141/94104 ab 18 Uhr (Karsten)

Suche dringend: Empire, Wargame of the Century IBM-PC; zahle sehr guten Preis. Tel. 07571/12389 (Lutz)

Biete SQ 4, WC 2 mit Speech, GS 2000, JF 2, LOF, Riders of Rohan u.v.a., suche: Strike Command, Ultima 7, Might & Magic III, Populous II, Indy 4 usw., Tel. ab 18 Uhr: 0841/36816

Super Gelegenheit!!! Tausche Manchester United gg. Kick Off 2 oder Deja Vu gg. Kick Off 2. Tel. 06629/6325

Tausche Swotl o. 3-D-Constr.-Kit gg. Wing Comm. o. Sim Earth, weitere Orig.-Spiele vorhanden; mgl. Raum Hamburg. Michael Vormweg, Prof.-Brix-Weg 9, 2000 HH 50, Tel. 040/3894534

Verk. Battle Isle, Monkey Island, Larry 5, Bandit Kings, Death Knights of Krynn, Preis nach VB, auch Tausch. Suche auch Tauschpartner für 5,25". Tel. 09191/15106

Originale: Monkey Island II 55 DM, Indiana Jones IV 60 DM, Ultima VII 60 DM, Spirit of Adventure 50 DM, Zork Zero 25 DM. Tel. 02374/74097

Verk. Castles, Mad TV, Swotl, Wing Commander I und II, WC Secret Miss. I nd II, WC III, Special Operation, alles orig., Tel. 02173/17638 ab 18 Uhr

Verk. Castles, NAM-Vietnam, Bundesl.-Man., Strategie, für je 40 DM. Tel. 05224/2465 (Jost)

Verk. Orig. PC-Spiele: z.B. Covert Action, Disc, Low Blow, Tennis Cup., Block Out, Thexder II, Thunderstrike, Deathtrack, Jones in the fast Lane, Vette, Powerdrome. Tel. 0208/675021

Verk. PC: King's Quest I-III 20 DM, Police Quest I + II 30 DM, PQ III 60 DM, Space Quest I + III 25 DM, Hero's Quest I 30 DM, Conquest Camelot 30 DM, Gold Rush 30 DM. Tel. 07333/6081

Suche Vermeer, Defender of the Crown. Verk. R.R. Tycoon zu 55 DM, Budokan zu 40 DM. Tel. 04522/3556

Monkey Island II dringend gesucht, VGA-dt., komplett, 100 % o.k., Michael Rohde, Heesbach 6, 5910 Kreuztal 1, Tel. 02732/3669, Fax: 02732/27502

Verk. EGA-Color-Monitor für VB 500 DM, Gameport 30 DM, Sound- Blaster 1.5 für 300 DM. Tel. 06033/66804 (Erik) ab 17 Uhr

Verk. PC-Spiele (orig.): Great Courts 2, Bundesliga Manager Prof. je 55 DM, Zany-Mini-Golf 25 DM. Tel. 0201/273347

Verk. orig. PC-Spiele: Monkey Island II 60 DM, Swotl 50 DM, Bundesliga Man. Pro 60 DM, Lemmings 50 DM, Command HQ 40 DM, Spellcasting 101 40 DM. Ulf Meyer, Tel. 04102/56635

Tausche Orig. Red Baron, Black Gold, Railroad Tycoon gg. Wing Commander, Ultima 7, Eye of the Beholder usw. oder verk. für 50 DM. Tel. 08456/1572 (3,5")

3,5"-Originale!! Monkey Island (VGA), Zak, Larry II, Op. Stealth, Air Combat Aces. Tel. 06623/5491 ab 17 Uhr

Tausche, verk. Andretti, Castles 40 DM, Starray, Eye of Horus, Fatman, Archipelagos, je 15 DM, zus. 50 DM. Tel. 0721/33988 (Ralf)

Verk. Orig. Battle Isle, Civilization je 60 DM, WC II + Sap 65 DM, WC I + SM I + II 50 DM, Martian Savage/MM 2, je 45 DM, LL II, SQ III, SS II je 35 DM, SQ IV 50 DM. Tel. 07433/4046 ab 18 Uhr, Jochen

Verk. Orig. Wing Comm. + Speech-Pack, Gunship 2000, Knights of the Sky, Rise of the Dragon, Buck Rogers, Broker King RA, Indy 500, Night Shift. Tel. 02684/4258

Verk. Gunship 2000 60 DM, Wing C. 40 DM, Bane of. Cosmic F. 40 DM, suche Monkey II, Spellcasting 201, Timequest, Might & M., Wizardry 7. Tel. Mo - Fr. von 14 - 19 Uhr: 02572/88775

Suche dringend für den PC das Spiel Sokoban (nur Orig.), zahle fairen Preis. Tel. 0951/53671 (Herbert verl., Rückruf)

Verk. Orig.-Software: z.B. Lemmings 40 DM, Battle Isle 45 DM u.a., Telefon 09732/6693 nach 18 Uhr

Verk. PC-Spiele (Orig.) preisgünstig: Count Down, PGA Tour Golf, Operation Stealth, Muds, Budokan, Larry 2, Police Quest II, Great Courts, zu je 48 DM. Tel. 04371/1608

Tausche kpl. Version von "Die Kathedrale" dt. gg. beliebiges dt. Spiel: Tel. 0211/882-3707 bis 16 Uhr, abends 02106/92054

Verk. Hereoes of the Lance, Dragons of Flame & Hillsfar zu je 20 DM (kpl. 50 DM), TV Sports Basketball 40 DM (VGA). Tel. 02103/8670

Verk. 286, 16 MHz, mit 80 MB-Harrdisk, 2 Floppies, VGA-Mon., Game-Port, Bücher, 70 Spiele + Prg., VB 20.000 öS (NP 30.000). Tel. A-05556-34642 (VLBG)

Tausche und verk. MS-DOS-Originale!! Habe: Bundesliga M. Pro., Muds, Super Off Road, Transworld, Monkey Island I + II, Jeanne d Arc. Florian Döfferl, Benzstr. 7, Haag i. OB

Tausche oder verk. orig. Heart of China, Lemmings, Populous; suche Strike Commander, Monkey II, Indy 4, Star Trek. Michael Wilke, Tel. 089/8344377

Zu verk.: Wonderland 40 DM, Eye of the Beholder 40 DM, Might & Magic III 40 DM, Robin Hood (Mill.) 40 DM, Police Quest III 45 DM, Monkey Island II 45 DM. Tel. 069/612492

Verk. Originale: Die Kathedrale, Wing C. II je 65 DM, KQ 5 (VGA) 55 DM; F-19, Conqu. of Camelot je 45 DM; WC-Speech 30 DM, Stargilder II, Star Control, je 20 DM. Telefon 0721/621792

Schneider CPC 6128 mit Mon. und Drucker und viel Soft für 700 DM zu verkaufen. Tel. 02594/6618 ab 14 Uhr

Tausche, verk. 3D Heli, 688 Sub., Bards Tale, Archipelagos, Buck Rogers, Castles, F-15, Krynn, Cy Air Combat, Iceman, Countdown. Koschnicke, Tel. 0032/41/627831 ab 19.30 h

Suche Tauschpartner für PC-Soft, 3,5" und 5,25". Ernst F., Postfach 38, A-4775 Taufkirchen/Pram - Austria

Eye of the Beholder, Sim Earth, Die Kathedrale, Archipelagos zu verkaufen oder zu tauschen; suche F-117, Intruder, Gunship 2000, Heart of China, Wolfpack, Bat, F-29. Tel. 09312/72114

Verk. meine Spiele!! Liste anfordern bei: Leitgeb Michael, Limbach 75, A-3314 Strengberg (nur innerhalb Österreich)

Biete: WC II, Sowtl, Buck Rogers (dt.), Monkey Island (EGA), Monkey Island II (engl.); suche: Civilization, Spellcasting 201, Battle Isle. Tel. 08321/85344 von 18 - 19 h

Verk. PC-Originale: Berlin 1948, FS Scenery Hawaii, Future Wars, Gunship 2000, Indy 3-Adv., Indy 500, Powerdrome, Wonderland, Xenon II. M. Wolfs, Tel. 07256/1719 ab 18 Uhr

Tausche Terminator II gg. Indy III, verk. Eye of Horus, Thargan f. je 10 DM. Ich suche noch Indy 4. Stefan Hierlmeier, Am Lindenraken 11, 8452 Hirschau

AT 286/16 MHz, 40 MB, 1 MB RAM, VGA-Karte, S-VGA-Mon., 5,25"- Floppy, 3,5"-Floppy, Mouse, PC-Joystick, Windows 3.0, 3 Mon. Garantie, VB 1500 DM. Tel. 0203/775796

Verk. orig. Jetfighter II zu 50 DM und Space Quest III zu 45 DM. Tel. 02151/754654

Verk. Gunship 2000 für 70 DM, LHX für 50 DM. Tel. 040/7328755 von 20 - 22 Uhr

Suche Storm Across Europa, Panzer Battles, Under Fire, Action Stations, Megafortress, Blitzkrieg Ardennes, Lost Admiral, Patriot u.a. Strategie-Games, zahle 40 - 60 DM. Tel. 09324/3551

Atari ST

Verk. Atari Lynx (altes Modell) ohne Modul für DM 100 VB. Anatol Czotzki, Tel. 02232/45406

Gelegenheit: Hunter (dt.) 55 DM, Battle Command (DA) 30 DM, zus. 80 DM. Tel. 07231/73833

ST-Orig.: Ultima V, Cadaver, The Pay off, Dungeon Master, Chaos, Loom, Powermonger, F-15 Strike Eagle II, Lemming, Time & Magic, je zwischen 30 - 50 DM + Verp. u. Anleitung. Tel. 06144/42108

Atari ST Orig.: Elvira 50 DM, Drakkhen, Ultima V, je 35 DM, Kult 30 DM, zus. 130 DM. Tel. 05232/71103 ab 17 Uhr

Turrican I, Rock'n Roll, Rogue Trooper, Masterblazer, Light Corridor, Quest f. the Timebird, Ghost'n Goblins, Future Wars, je 20 DM, Atari ST-Originale. Tel. 05232/71103 ab 17 Uhr

Vekr. Orig. Indy III-Adv. (dt.) 40 DM, Monkey Island-Adv. (dt.) 50 DM, Rodland 40 DM, alles neuw., Liste anfordern. Tel. 04351/84418 (Gerrit), alle 31 Spiele nur 400 DM (neu über 1000 DM)

Verk. Farbmon. SC-1224 für 350 DM + Orig.-Spiele Ultima V, Dragonflight, Maniac Mansion, Klax, Bards Tale, Sentinel, Interphase, Tass Times u.a. zu 15 - 40 DM. Tel. 0941/49968 ab 14 Uhr

Atari 1040 ST (1,5 Jahre alt), Farbmon. SC-1224, 1 Jahr, über 60 Orig.-Spiele, Soundprg., Maus, Joystick, wegen Systemwechsel nur 1300 DM. Tel. 06271/71348

Verk. orig. Rings of Medusa, Invest Transworld, Sorcerer Lord für 55 DM, suche orig. M-1 Tank Platoon bis 20 DM. Tel. 06758/7414

Suche Railroad Tycoon für ST (kpl. dt. mit Anl.), biete bis 45 DM. Tel. Berlin 030/8194199 von 17-22 Uhr (Ph. Runge, Wilskistr. 105, 1000 Berlin 37

Suche Tauschpartner für Atari ST (aber nur zuverl.). Listen an: Tobias Nolte, Mogkstr. 19, Sangerhausen O-4700, Tel. Sangershausen 2590

Verk. Lemmings 30 DM, Populous, Sim City, 40 DM, Monkey Island 35 DM, B.-Liga-M. I zu 30 DM, Loom 35 DM. Suche Zak McKracken u. Maniac Mansion. Tel. 02803/1540

Verk., tausche Kick Off I u. II, Nitro, Oids, Great Courts I und II, Monkey Islands, Kaiser, Battlehawks, Fish, Future Wars, Black Lamp u.v.a., Bernd Wiedemer, Tel. 07844/1839 ab 17 Uhr

Verk. für ST orig. Monkey Island, Trivial Pursuit, Kaiser, Ringside, Last Trooper, Championship, Waterskiing. Tel. 06652/1610 von 14-17 Uhr

Tausche viele Spiele, habe u. a. F-16 Falcon, Populous, Larry II, suche Simulationen und Action-Spiele. Tel. 07485/448

GFA-Assembler 80 DM, MCC-Assembler 50 DM, Dragonflight 40 DM, North Sea Inferno gratis bei Kauf eines Programms. Tel. 06171/52367 ab 14 Uhr (Suche Cruise f. Corp.)

Verk. Wonderland u. Monkey Island je 40 DM, Cadaver 30 DM, Dungeon Master 30 DM. Klaus Hubrich, Tel. 02103/51627 ab 19 Uhr

Verk. ST-Games, z.B. F-16 Falcon, Xenon II, UMS I, Invest, Quartz usw., insg. 75 Orig., only 50 % vom KP. Tel. 09363/5449 (nur Fr-Sa, So)

Verk. ST-Originale, z. B. Midwinter, Monkey Island, M-1 Tank Platoon, Kick Off I und II, Emlyn-Hughes-Soccer, Great Courts II, Powermonger, Invest, Kult, Manch. Utd. usw., Tel. 02607/1520

Verk. Atari ST-Software, Megadrive (Orig.). Schreibt an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen (Holland)

Verk. Orig. F-29, Panza Kick Boxing, Loom, kpl. dt., Dyter 07, Intruder, F-15 II usw., Spiele mit dt. Anl. oder komplett dt., Preise nach VB. Tel. 08671/3731 (Kilian)

Verk. Atari 520 STM, 1 MB, Mon. SM 124, SF 314, Maus, 35 - 40 Orig.-Spiele, 50 Anwender, Infos zu div. Spielen. Angeb. an: T. Schall, Tel. 06241/53279 ab 16 Uhr (VB 900 DM)

Verk. 1040 STE mit 2 Joysticks und 20 Orig.-Spielen, Kalkulation und Textverarbeitungsprogramm, Preis VB. Schreibt an: M. Oehler, Jordan 9, O-4241 Langeneichstädt

Suche Tauschpartner für Atari ST-Games!! Holger Häußer, Alleestr. 8, 4270 Dorsten 1

ST-Orig.: Lemmings 35 DM, Midwinter 30 DM, King's Quest I + II, Populous je 25 DM, Megatraveller, F-15 Strike Eagle II je 40 DM. Tel. ab 18 Uhr: 0228/343301

Verk. oder tausche orig. Cadaver, Railroad Tycoon (beide dt.), suche Lemmings, Monkey Islands, Sim Earth. M. Golde, Oberer Molkenborn 11, W-6470 Büdingen

Tausche Orig.: Elvira, RA, Monkey Isl., R. of. Medusa, gg. Adventures, oder verk. zu 30 - 45 DM. Dirk Paptistella, Dieckmann-Str. 15, O-2520 Rostock 25

Suche: R-Type, Xenon I, Wings of Death, Turrican, Lemmings und Thunderhawk, zahle je Spiel 30 DM. Tel. 09954/1595 ab 17 Uhr

Suche Silent Service II, Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe, nur fehlerfreie Originale. J. Farschtschiyan, Am Hain 25, 6361 Niddatal 1, Tel. 06034/5768

Atari ST: Verk. Orig.-Soft (18 St.), z. B. Jug Barbarian II, Purple Saturn Day, Falcon, Oids, Nebulus, alle zu 40 DM. Liste bei Schöllkopf Gerd, Haldenstr. 56, CH-9642 Ebnat-Kappel

Verk. Atari 1040 STFM, Farbm., Joy, viele Spiele, Sim City, Monkey Island, Silent Service u. a., 1 Jahr alt, 100 % o.k., Angeb. an E. Mittmann, Mühlentor 4, 2732 Rehna (jedes Angebot zählt)

Verk. Orig.-Spiele: Day of Pharaoh, Days of Thunder, Time Machine, Volleyball-Simulator, u. a. zu je 20 DM. Liste anfordern bei: H. Müller, Dorfstr. 1, 8852 Rain

PC-Engine

Suche: Parasol Stars, Devil Crush, Jacki Chan, F1 Triple Battle, PC Kid 1 u. a. gute PC-E-Module, zahle gut. Tel. 08458/1375

Suche dringend für PC-Engine Devil Crush u. Spirit Fighter (CD-Rom), 100 % o.k., zahle gut. Tel. 0781/32824

Verk. Dragon Boy, Wataru, Kikikaikai, Droprock, R-Type I, St. 30 DM, Dondokodon, Young Master, Finalzone II (CD), Legion (CD), St. 60 DM. Tel. 0531/694307 (Kai Müller)

Neueste PC-Software (Orig. + PD), umständehalber günstig abzugeben. Info: Hauer Erich, Steinbauer 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Kaufe, verk., tausche alles für Mega Drive, PC-Engine, Famicom, Neo-Geo, Gamegear, Lynx, Gameboy, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche für PC-Engine: HU-Cars aller Art, speziell ältere und seltenere Spiele, zahle absolute Höchstpreise. Auch Pads und Color Booster gesucht. Tel. 09406/559

Suche Jacky Chan, Gallaga, Final-Match I, Devil Crunch, Hero Tomba, Tetris, Bonks II u. a., zahle 30 bis 50 DM. Tel. 02872/7369 (Mitw. ab., sonst Anrufbeantw.)

Verk. 44 PCE-Cards an Meistbietenden (Parasol Stars, Cadash, Devil Crash, Gunhed PC-Kid I + II, Aero Blasters, Neutropia II, Ninja Spirit etc., Tel. 069/598784 (Tom) ab 17 Uhr

Verk. PC-Engine (RGB) + 2 Joypads, 4-Player-Adapter, 8 Games, z.B. Devil Crush, Gunhed, Puzznic, Tiger Heli usw., Preis 600 DM VB. Tel. 04944/5184 (Frank)

Devil Crash, Bomberman, Final Match, Sprigan (CD-ROM) zu verk., suche Hellfire (CD), 1941 (S-Grafx), Alldynes (Grfx), verk. auch für MD + SF. Tel. 0214/503965

PC-Engine mit 5-Player-Adapter, XE-1, 26 Cards (z.B. Darius Plus, R-Type, Klax, Ninja Spirit, Tiger Heli, Be Ball, Sokoban, PC-Kid, usw.) zu verkaufen. VHB 590 DM. Tel. 06223/1000

Verk. PC-Engine (RGB), 6 Spiele und ein Extra-Joyboard für VHB 450 DM, auch Tausch gg. Super NES oder Mega Drive + Spiele mgl., alles 100 % o.k., Tel. 08395/7205

Tausche PC-E (RGB), 10 Cards, Player-Adapter, 2 Pads gg. SFC + 1 Game oder Lynx II + 6 Games od. GB + 10 Games od. verkaufe für 700 DM. Tausche MD-Games, z.B. Sonic, Mickey; suche Musha. Tel. (Ost) 0823/711113

Suche für PC-Engine: Devil Crush, Bomberman, Parasol Stars, Gunhead, 1941 (SG), PC-Kid I, evtl. Tausch gg. MD, PC-E, SF-Module. Thomas, Tel. 02922/7431

Master System

Spiele zum halben Preis!! Ghousthouse, Ghostbusters, Dynamite Dux, Phantasy Star, Slapshot, Acefaces. Tel. 05542/6716 ab 18 Uhr

Verk. Master System + 5 Top-Games + Arcade Power-Stick, 300 DM VB. Tel. 07574/2978 ab 18 Uhr

Verkaufe 10 Master-System-Spiele für je 50 DM. Tel. 07041/42288

Verk. SMS + 2 Joypads + Ultima + R-Type + Battle Out Run + Choplifter, wegen Systemwechsel, Preis VHB. Angeb. an: Thomas Kohler, Schloßstr. 36, O-2425 Klütz

Suche Altered Beast, Golden Axe, Psycho World, Mickey Mouse, Golden Axe, Warrior, Double Dragon, Wonderboy III, Strider. Tel. 0451/605555 (Markus)

Verk. Mastersystem und über 20 Games, z. B. Phantasy Star, Golvellius, Y'S, Ultima V, Spellcaster, Wonderboy II + III, u. v. m. für 40 - 100 DM. Tel. 089/3544048

Suche Ultima IV, Populous, Sonic, The Hedgehog für SMS. Tausche oder kaufe sie. Habe Golden Axe, Warrior, R-Type, Wonderboy II, California Games, Altered Beast. Tel. 08158/2890

Verk. ein 3/4 Jahr altes Mastersystem + 2 Joypads u. 2 eingeb. Spielen (Hang on, Labyrinth) u. 5 Spiele: Wonderboy I und II, Golden Axe, Shinobi, Altered Beast, Top-Zustand. Tel. 09947/1576

Verk. Master-System + 5 Spiele und Light Pen für 300 DM oder tausche gg. PC-Engine-Spiele (RGB). Tel. 06128/48321 (Erik)

Mega Drive

Okay, Ihr habt's ja so gewollt, wenn keiner mehr mit mir Module tauscht, trage ich meine MD jetzt in die Küche und benutze sie als Toaster. Trost an: 05021/13259

Verk. Mega Drive-Spiele Dick Tracy, Super Hang On, Altered Beast zu je 60 sFr (70 DM). Lieferung nur per NN, Vorkasse. Schweiz, 034/455769, Deutschland 0041/34/455769

Suche Module für Sega Mega Drive und Arcade-Powerstick. Anschriften an Kober Stefan, Auern 82, A-4552 Wartberg, Krems, Österreich

Out Run (Jap.) DM 40, Alien Storm (dt.) 60 DM, Altered Beast 20 DM, alle zus. 100 DM. Anatol Czotzki, Tel. 02232/45406



KLEINANZEIGEN

Verk. Shining Drakes 90 DM, Quackshot 60 DM, Sonic 60 DM, Mickey Mouse 60 DM, und Amiga-Orig. Switch Blade II 25 DM, Cruise for Corpse 25 DM. Tel. 04131/51651

Verk. oder tausche Mega-Drive-Module Quack Shot und Out Run. Für PC verk. ich Might & Magic III, suche für MD Musha, Gynoug, Devil Crash, Mickey M. Tel. 02823/6122 (Björn)

Tausche oder verk.: World Soccer, Ultima IV, Vigilante, Miracle Warriors, Dead Angel, Budokan. Suche: Golden Axe, Immortal, Roadraah, Barenuckle, Wonderboy 5. Tel. 08583/340

Super Famicom, Mega-Drive, Neo-Geo usw. gesucht + Spiele, auch Verkauf; suche gut gebr. CD-RAM für Mega Drive u. Software. K. Rosenhahn, Tel. 02154/40096

Verk., tausche Gynoug, Gaiares, Magical Hat, Budokan, Twin Hawk, Golden Axe, Alien Storm u. a., suche Quakshot, Speedball II. Tel. 09180/2919 abends bis 23 Uhr (Jörg)

Joypad 25 DM, Netzteil 15 DM, RGB-Kabel 15 DM, Gehäuse 45 DM, Neo-Geo-Joypad 89 DM, suche Mega-Drive-Platinen und def. MD. Ludwig, Huttenstr. 51, O-4020 Halle, Tel. 0037/46/41082

Atomic Rob., Hard-Driving, James Pond, Golf, S. M. GP., Wonderboy, Magical Hat, Danna Street Smart, Sword of Sodan u. a. zu tauschen. Ludwig, Huttenstr. 51, O-4020 Halle

Verk. Mega-Drive (PAL-Import) mit 2 Spielen, Joypad, RGB-Kabel, für 269 DM, 100 % i.O., Tel. 02238/50777

Verk. Rambo III, EA Icehockey, Out Run, Shadow Dancer, 30-60 DM je Spiel, suche Devil Crash, auch Tausch. Tel. 04944/5184 (Frank)

MD: Budokan (US) 50 DM, Gynoug 55 DM, Gain Ground 39 DM, Crack Down 35 DM, Wonderboy III 29 DM, E-Swat 25 DM, PC-E Columns 45 DM, Download 35 DM. Tel. 05069/2622 nur Sa/So

Tausche, verk. brandneue MD-Games: EA-Hockey, Shinning, Streets, of Rage usw., sowie SS: Ultima IV, Won. Boy III u.v.a., Game Gear: Dinald D., Aleste, Tel. 09378/501 (Raimund verl.)

Habe nur Thunderforce III und Sonic, suche nur Aleste, EA Eishockey, Shining in the Darkness oder Long Raiser. Habe außerdem Game Gear, G-Log, gg. Out-Run oder Sonic. Tel. 07436/786

Kauf und Verkauf von MD-Spielen. Verk. Junction, Crack Down, Ishido ab 40 DM, suche Sonic, Fantasia, Speedball II, Quak Shot, zahle bis 50 DM. Tel. 08064/1007 (Markus)

Verk. MD (RGB) und GG + 4 Spiele, 100 % o.k., alles 2 Mon. alt, für 800 DM VB. Tel. 07667/1061 ab 15 Uhr

Verk. Sega Mega Drive mit Garantie und Module + Extra Joypad, verk. Game Gear + 1 Spiel mit Garantie. Tel. 0431/641670

Verk. für MD Master-System-Adapter + Golvellius oder tausche beides gg. Phantasy Star II, tausche fürs NES Faxanadu, suche Maniac Mansion. Behnert Ingo, Scheibenbergerstr. 4, O-9306 Elterdein

Suche Module für Sega Mega Drive, Sega Master System, Nintendo, PC-Engine, Super Famicom. Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

Verk. 8 MD-Spiele (Sonic, Rambo 3, Moonwalker etc.), zu je 80 DM. Tel. 07041/42288

Verk., tausche: Castle of Illusion 60 DM, S. Shinobi 60 DM, Alex Kidd 45 DM, Phelios 30 DM, jap., suche: Magical Hat, Wonderboy, III. Tel. 06702/7840 (Jörg)

Verk. Golden Axe (ohne Anl.), Alex Kidd, Golden Axe II, Ghoul'ns Ghosts, Abrams Battle Tank, F-22 Interceptor, 688 Attack Sub. Preise: 50, 50, 80, 80, 90, 80, 90 DM. Tel. 0641/32813 (Arthur)

Verk. John Madden Football, 45 DM, Might & Magic 70 DM. Kaufe und verk. auch Spiele für CD-ROM, suche Sonic und Castle of Illusion. Tel. 0631/16359 (Alex)

Kaufe, verk., tausche alles für Mega Drive, PCEngine, Famicom, Neo-Geo, Game-Card, Lynx, Gameboy, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. Mega Drive-Games im Top-Zustand, habe fast alle neuen Hits. Tel. 0711/7970447 (Gabi) ab 19 Uhr

Tausche Mega Drive-Games, habe: M. Hat, XDR, Castle of Hill, Hellfires, Dick Tracy, Golden Axe, Quackshot, suche: Mercs, Devil Crush u.a., Tel. 07251/5473 ab 18 Uhr, verkaufe auch

Tausche Mega Drive und Super Famicom-Spiele, wie z.B. Final Fight, UN Squadron, Gradius III; MD: Sonic, Devil Crash, EA usw., suche Ghoust'n Ghouls u.a., Tel. 08395/7205

Suche Module + Konsole für Sega Mega Drive, Sega Master System, Nintendo, PC-Engine. Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431-641670

Tausche: Gameboy + Northstar, Bubble Ghost, Tetris, Ninja-Adventure, Mickey Mouse, Mr. Chin's, gg. mindestens 5 MD-Module, z. B. Mickey I und II, Sonic usw., Tel. 040/6012176 (Julian)

Top-MD-Module zu verkaufen: Starflight 90 DM, Gynough 50 DM, PS III 90 DM, Shining in the Darkn. 90 DM, Thunder F. III 70 DM, PGA 70 DM. Tel. 0431/335640

Verk. Mega Drive + 9 Top-Spiele, z. B. Shinobi, Hellfire, Gynough, Strider, Ghoust'n Ghouls, Darius II, Thunderforce II, Fatal Lab., Mystic Defender, leider ohne Joypad, VB 750 DM. Tel. 07136/4934

Verk. oder tausche Herzog II, World Cup Italia 90, Quakshot, alle dt., Tel. 05376/1222

M-D-Module (nur Tausch), habe z.B. James Pond 2, Klax, Might + Magic, Phant. Star II, Cyberball, Aeroblaster, suche J. Madden, Devil Crash, Ishido u. a., Tel. 02331/330880 (Thomas)

Verk. 17 MD-Spiele günstig. Liste anfordern unter Tel. 07141/81450 ab 18 Uhr (nach Oliver fragen)

Verk. Hellfire (jap.) 50 DM, Ph. Star II 80 DM + 5 DM NN-Gebühren, suche Immortal, F-22, auch C 64, sehr billig zu verk., Tel. 089/7003445 (Philipp)

Verk., tausche, kaufe Spiele für MD, GG, SF bzw. S-NES und Lynx, suche SF Final Fight, Formation Soccer. Verk., Lynx-Spiele: Electrocop, Gates. Tel. 06071/44448 (Karsten)

Kaufe, tausche MD, S. Famicom, GB-Spiele, tausche MD (jp.), RGB + Scart, 2 Games, Pad, Netzteil + 40 DM gg. dt. MD mit 1 Game, suche Game Gear, TV-Tuner. T. 08020/894 (Fabian)

Verk., tausche, kaufe Megadrive-Module: Golden Axe II, Quackshot, Aleste, Th. Force II, Mercs, EA-Hockey, Aeroblasters u. v. m., Ruft mich an!! Österreich, Tel. 03182/8250

Tausche Master-System mit 9 Spielen, z.B,. Spellcaster, Vigilante, Teddy Boy, Spy VS Spy, Transbot, Ghost House, Bank Panic usw., gg. Mega Drive + 3 Spiele. Tel. 05376/271

Verk., tausche, kaufe SMD-Games, z.B. Altered Beast, Alex Kidd, James Pond, suche M. M. II, Quackshot, Super Hang on, Super M. GP., Out Run, EA Hockey, E-Swat. Tel. 0551/58267 (Arni)

Suche Tauschpartner für Super Famicom + Mega-Drive, habe z.B. Super Airwolf, M. M. Musha, Alteste, Altered Beast, Dynamite Duke, Tel. 09193/5865 (Konrad Wohnig)

Verk. Gynoug, Super Shinobi, Moonwalker, Ghouls'n Ghost, Rambo III, Super Thunder Blade, Columns, Phantasy Star II, Preise von 40 - 60 DM. Tel. 02151/798681

Verk. MD (jap., PAL, 100 % o.k.), 6 Mon. alt, kpl. und mit Sonic (dt.) für 250 DM. Matthias Stadler, Tel. 0941/47543, bitte nur nachmittags

Kaufe Mega Drive-, Famicom-, Neo Geo-Games, verk. auch, nur 100 % o.k., Klaus Rosenhahn, Tel. 02154/40096, wochentags ab 18 Uhr

Suche dringend Super Famicom + Neo Geo, kaufe Konsolen, Spiele, kaufe auch Game Gear, Gameboy, tausche, verkaufe auch. Phone me fast: Tel. 0201/309696 (Dennis)

Suche dringend Neo Geo, Mega Drive und Gameboy, suche kpl. Geräte, suche aber auch Spiele einzeln; suche auch Yamma-Platinen und Amiga. Tel. 0201/309696

Verk. und tausche MD-Spiele, verk. Altered Beast 25 DM, Fatal Labyrinth 45 DM, EA Hockey und Rev. of. Shinobi 80 DM etc., meldet Euch bei Karsten, Tel. 05021/4220

Verk. Game Gear mit Shinobi, Mickey Mouse, Golden Axe, Colums für 400 DM, alle Spiele mit Anl., 2 Mon. alt. Nicolai Scherbinski, Tel. 0221/7602409

Suche die dt. Version von Sonic, tausche sie gg. die jap. Vers., Adresse: Alexander Skwar, Staubenthaler Höhe 53, 5600 Wuppertal 21, bis bald

Verk. Mega Drive-Module: Twin Hawk, Super Thunder Blade je 60 DM, Tel. 05361/48159

Tausche MD-Games, wie z.B. Quakshot, Street of Rage, EA-Hockey, Turrican, Midnight R., Darius II, Zany Golf, PGA (wieder mal) etc., Tel. 02428/4740 (Heinz-Gerd)

Verk. Mega-Drive (RGB + PAL), 8 Topgames und 3 in 1 Power-Stick, Preis VB. Tel. 02773/6969

Verk. Sega Mega Drive mit Garantie, Converter, Extra-Joysticks, 20 Module (Sonic, Mickey Mouse I + II, Gain Ground ect.), verk. auch Sega Master. Tel. 0431/64170

Verk. Mega Drive neuwertig + Midnight, Resistance, 1a-Zustand, für 300 DM mit Orig.-Verpackung. Tel. 07152/21967 (fragt nach Daniel) nach 18 Uhr

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte**
  sowie
  Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)



Verk. Mega Drive (3 Mon.) und 3 Spiele (M. M., Alex Kidd, Altered Beast) für VB 550 DM. Tel. 08251/7250

S-Shinobi, Marvel Land, je 45 DM, Game Gear Nod., Castle of Ill., versch. Game-Boy-Module, je 25 DM. Markus Rief, Kehrerstr. 5, 8112 Bad-Kohlgrub, Tel. 08845/9547

(Ver)kaufe, tausche Mega-Drive und Game-Gear-Module. Tel. 08020/1737 (Beni verlang.)

Tausche, S. Famicom u. Mega-Drive, suche Alien Storm, E. D. F., F. Fantasy V, Paperboy II, S. Chinese, Raiden, Castlevania, tausche nur neue Games. Tel. 05341/392144 (Michael)

Kaufe, verk., tausche Mega-Drive, S. Famicom und Game Boy-Module. Tel. 05121/34382 ab 18 Uhr

Verk., tausche MD-Games, Devil-Crush, 70 DM, Alien-Storm 65 DM, E-Swat 30 DM, Ghostbusters 35 DM, James Pond 55 DM, Klax 45 DM usw., M. Massucci, 5800 Hagen, Tel. 02331/587349

Verk. Putt'n Putter, G-Loc, für je 25 DM oder tausche gg. Baseball 91, Sonic für GG, suche RGB-Kabel für Sega Mega. Tel. 030/3825871

Verk. Europ. MD mit 4 Super Spielen, für nur 350 DM, sowie einen Gameboy mit 3 Spielen für 299 DM, alles nw. und fehlerfrei. Tel. 0261/52921 Thomas

Tausche folgende MD-Module: PGA Golf, EA-Hockey, Truxton, Hang On, Phelios, Jewel Master, Gynoug, Dangerous Seed, Wonderboy. Tel. 030/3655671

Game Boy

Kaufe GB-Module (20 - 30 DM), auch in großen Mengen. Kauf/Tausch von SF-Modulen. Tel. 05108/5636

** Game Boy ** Suche Module aller Art, z. B. Final Fantasy I + II, Turtles II, Game Boy Wars, Tail Gator), mgl. günstig, eventuell auch Tausch. Tel. 06101/86829

Suche GB, zahle bis 70 DM, sowie GB-Spiele (All Star, World Cup, SML usw.) bis 25 DM. Tel. 0201/606216 (Essen)

Verk. GB-Spiele: Choplifter II und Duck Tales für je 45 DM, Solarstriker, Kwirk und Golf für je 30 DM. J. Schmidt, Schweriner Str. 41, O-8010 Dresden

Verk. GB mit Akku-Set, Lupe und Super Mario Land, NP 300 DM, jetzt nur 240 DM, guter Zustand. Anfragen: Tel. 06181/573079 (nur Mittwochs und Donnerstags, Roland)

Verk. GB mit 10 Spielen, z.B. Duck Tales, Gargoyles Quest, Super Mario Land, sowie Lupe und Licht für 450 DM. Klaus Fähnrich, O-4370 Köthen, Bernburger Str. 34

Verk. Spiele, Preis je 35 DM: Game Boy Golf, Tennis, Tetris, Super Mario Land, Alleyway, alle in Super-Zustand. Tel. A-043/07752/65504

Verk. GB kpl. + Tasche, Super Mario Land, Final Fantasy Legend 1 + 2, Sword of Hope, Shanghai, R-Type 2, nur kpl. für FP 350 DM. Tel. 06105/22266 (Holger)

Verk. Gameboy mit Tetris, Kopfhörer, Dialogkabel (orig. verp.), per NN für 100 DM. Florian Regenbrecht, Kirchheimer Str. 118, 7319 Dettingen, Tel. 07021/84595

Kaufe Gameboy + Zubehör für 75 DM, suche Spiele für 20 DM. Tel. 06552/7307

Biete Gameboy + 18 Games (NP 1200 DM) + Gamelight, auch einzeln, für 500 DM o. Tausch gg. Megadrive o. NES mit SMB 3 oder Gamegear + Sonic + Akku. Jan Löwenau, Amtsfreiheit 4, W-2833 Harpstedt

Suche GB-Zubehör (Game-Light + Magifier) und Spiele wie z. B. Game Boy Wars, Turtles, Parodius, Powermission, Rockman, F1-Spirit, F1-Race u. a., Tel. 0841/32201

Verk. GB-Spiele: Double Dr. II, Parodius, Dynablaster, für 49 DM, Batman, Boomer's-Adv., Sky or Die, F-1 Spirit, Flappy 45 DM, Dr. Mario, Garg. Quest, Kwirk 30 DM, SML, Alleway 35 DM u. a., Tel. 06101/86829

Verk. orig. Gameboy-Spiele zwischen 30 + 40 DM, z. B. Gargoyles Quest, Turtles, Castlevania Adventure, Fortress of Fear, World Cup, evtl. auch Tausch. Tel. 07193/6933



Verk. Gameboy für 100 DM und 7 Spiele für je 20 DM, Gameboy und Spiele sind erst einen Monat alt. Tel. 07154/24776, bitte nach 18 Uhr anrufen, fragt nach Simon

Tausche SMD-Spiele Castle of JII., Altered Beast, Gain Ground, World Cup u.a . gg. Game Gear-Spiele. Michael, Tel. 02206/768 ab 18 h

Verk. Game Boy + Accu + 3 Spiele (Turtles, Tetris, Castlevania) für 160 DM (NP 355 DM) plus NN. Tel. 06190/2303

Verk. Game Boy mit 8 Games, Super Mario Land, Garg. Quest, T.M.H.T. u. a., orig. verp., für nur 298 DM, NP ca. 550 DM, alles 100 % o.k., Tel. 04182/8347 (Christ. Skibbe)

Suche GB-Spiele Parodius, Batman, Tennis, Castlevania und Dr. Mario. Tel. 04708/505

Verk. Gameboy mit 3 Super-Spielen, Super Mario Land, Parodius, Tetris, alles nur 6-7 Monate alt, mit 6 Nintendo-Club-Heften. Tel. 06581/4081

Verk. Turtles für 50 DM, Preis VB; evtl. Tausch gg. Dr. Mario, suche dringend Hudson Hawk, zahle 50 DM VB. Tel. 06231/2597

Verk. GB, Tetris, Tennis, Mario L., Probotector, Castlev. II, Game-Light, für 270 DM. Schmidt Matthias, Jägerstr. 5, 8451 Ebermannsdorf

Suche günstig Game Boy-Spiele, bitte mit Angebot und Preisen an: Philipp Schuricht, Wirtschaftsweg 9, O-8029 Dresden

Verk. Gameboy-Spiele, habe fast alle neuen Hits, in gutem Zustand. Tel. 0711/7970447 (Gabi) ab 19 Uhr, 1 Monat alter Gameboy für 110 DM.

Verk. Gameboy + 5 Spiele + Netzteil (250 DM), Lynx + 3 Spiele, Netzteil (200 DM), Mega-Drive + 7 Spiele, Joypad, Japan-Adapter (550 DM). Tel. 09289/1351

Verk. Spielepaket mit 5 Spielen (SML, Batman, Tetris, F. of Fear, Heiankyo Alien), für 110 DM (NP 280 DM). Tel. 030/3626835 (verl. Flo)

Verk. GB + Tetris, Tennis, S. M. Land, Fortress of Fear, Amazing Spider-Man, Blades of Steel für nur 190 DM. Tel. 02131/177242 (Holger nach 18 Uhr)

Verk. Godzilla für Gameboy, habe noch andere Spiele (z.B. Fortress of Fear), bitte erst ab 18 Uhr anrufen: Tel. 030/3022505

Gamepower!! Der Club für Gameboy- und Gamegear-Spieler! Wir verlosen regelmäßig Spiele. Infomaterial kostenlos. Tel. 030/3022505

Verk. Ninja Adv., Gargoyle's Quest, S. Mario, Pinball, Burai Fighter, Fortr. of Fear, Balloon Kid., jedes Spiel zu 30 DM. Tel. 04633/1000 (fragt nach Heiko)

Verk. Castlevania, Super Mario, Burai Fighter, Chessmaster, Gargoyles Quest, jeweils 30 DM, F. F. Legend + dt. Anl. zu 45 DM. Tel. 04633/247 (fragt nach Marko)

Dr. Mario 40 DM und Duck Tales für 50 DM VB zu verk., Verp. 100 % o.k., wie neu. D. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Verk. GB mit Licht, Lupe, Kopfhörer, Dialogkabel, Tetris, Super Mario-Land, 100 % o.k., Preis 140 DM. Tel. 06232/43681 Torsten (6 Mon. alt, Top Zustand)

Tausche: Nemesis, Burai Fighter, Lock'n Chase, Bubble Bobble, Gargoyles Quest, gegen Finale F., Mickey's Dangerous Chase, Gremlins, Godzilla, Bards Tale, Simpsons o. a., Tel. 02173/58717 (Stefan)

Verk. für GB: Burai Fighter + Nobunagas Ambition je 40 DM, suche Verpackungen von Gameboy-Spielen, zahle gut. Marco Döpke, 3122 Hankensbüttel, Finkenweg 1, Tel. 05832/2312

Verk., tausche Garg. Quest, suche F. F. L. 1 + 2 für 40 DM pro Spiel, und Sol. Club, für 30 DM. Verk./tausche SMS und/oder Games (Ultima IV, R-Type, Won. III). Tel. 0561/24365

Verk. GB-Module (World Cup., Paper Boy, Spiderman, Solarstriker, Tennis) zu je 30 DM. Tel. 0971/2248 (Oliver)

Verk. für GB Pinball 35 DM, Super M. Land 25 DM, Bad'n Rad 35 DM, Golf 25 DM, F1-Race 40 DM. Florian beuchert, 8132 Tutzing, Kreuzeckstr. 12, Tel. 08158/8350

Ich verk. einen GB mit 4 Spielen für VB 250 DM, verk. auch noch Amiga-Spiele. Peter-Graring-Str. 17, 8042 Oberschleißheim, Tel. 089/3154227

Suche günstige Gameboy-Module!! Bitte melden bei: Tel. 02271/54821 (Sarah)

*** GB *** Verk. o. tausche GB-Spiele: Rescue of Princess, Blobette und Fortress of Fear gegen Duck Tales, Tail' Gator, Solomons Club, Godzilla o. a., Tel. 06142/59612

Suche Game-Boy-Module, zahle zw. 20 und 30 DM. Angeb. mit Preisvorstellungen an Wolfgang Heinlein, Mühlanger 4, 8623 Staffelstein

Verk. GB (100 % o.k.) mit 8 Spielen, Game-Light, Tragetasche, VB 500 DM, NP ca. 640 DM. Tel. 0221/554231 (oder tausche gg. Game Gear mit mindestens 4 Spielen)

Tausche GB-Spiele: Dr. Mario, Turtles, WWF, Superstars, F-1 Spirit, Import; suche: Mega Man, Parodius, Turrican, Roger Rabbit. Ralph Klärner, Südring 45, 8501 Eckental

Tausche die Module Deadheat, Scramble, SML, Chase HQ, Tennis und Spiderman gg. Nemesis, Parodius oder Probotector. Tel. 0571/70865 (verl. Christoph)

Verk. GB + 22 Module (auch einzeln), z. B. Batman, Punisher, Baloon Kid, Duck Tales, Burai Fighter, SML usw., Preis VB, auch NES-Games. Tel. 030/3933574 oder 3913845 (nach David fragen)

Verk. 7 Gameboy-Spiele zu je 15 DM, 1 MD (Super Thunder) zu 30 DM. Michael Rösch, Tel. 089/968508 (nach Michi fragen)

Verk. für GB: Light-Boy 30 DM, Blodia 30 DM und Parodius 35 DM, oder zus. für 85 DM. Thomas Göhlert, Graf-Luckner-Weg 5, 2153 Neu Wulmstorf

Verk. GB mit 7 Spielen (F1-Race, Alleway, Pinball, Motocross, Maniacs, Gargoyls'Quest, Nintendo World Cup, Tetris), Dialogkabel, Kopfhörer, für 450 DM. Tel. 06691/6914

Verkaufe Game Boy!! Game Boy + Gamelight + Tragetasche + 4 Spiele (Tetris, Parodius, Kwirk, Super M. Land). Preis 305 DM. Tel. 08634/8219 (Suche Mega Drive)

Verk. Gameboy mit 4 Spielen (Tetris, Nemesis, Batman, Turtles), alles orig. verp. mit Garantie, 2 Wochen alt, 200 DM. Martin Schlattl, Reitbergstr. 2, 8391 Büchlberg

Suche Parodius, Nemesis 2, GB-Wars, Solomon's Club, Castlev. II (25 DM), Gargoyles Quest, Batman, F-1 Spirit, SML, Tennis, Dynablasters und Neues und Gutes. Tel. 02382/85004 (Rene)

Verk. The Amazing Spiderman und Fortress of Fear für je 35 DM. Tel. 089/1237459 (beide Spiele mit Anl.)

Verk. folgende Module: Gargoyles Quest, Solar Striker, Dr. Mario, Fortress of Fear, zu billigsten Preisen. Tel. 0611/25546 (Andy)

Habe: TMNT, Gargoyles Quest, Dynablaster, Deatheat Scram., suche: Mega Man I oder II, Castlevania II, Final F. II und fast alles andere. Tel. A-04242/436724 Arno, ab 14 Uhr, nur Tausch

Hallo!! Ich kaufe Final F. Legend oder Final F. Legend II für 25 DM bis 30 DM. Ruft an unter Tel. 07429/786 (Bernd)

Verk. Gameboy mit 5 Spielen für 300 DM oder tausche gg. C 64 II mit Floppy 1541. Tel. 02173/52835

Verk. GB mit vielen Spielen (billig) oder tausche gg. Mega-Drive-Games. Jörg Stein, 8729 Hofheim, Hauptstr. 3, Tel. 09523/6264

NES

Verk. NES mit Mega Man II und Super Marioland I für 150 DM, 1 halbes Jahr alt, kaum benutzt, voll funktionstüchtig. Tel. 0511/469292

Verk. NES mit 11 Superspielen, z. B. Snake Rattle'n Roll, Track & Field, Super Mario Bros III, Preis VB. Tel. 08631/14984 ab 14 Uhr, Jörg Neimcke

Verk. Games für NES: Turtles II, Simpsons, Top Gun, Double Dragon, S. Mario III, Gremlins II, Batman, je 49 DM, alle neuw., Photo Gun III zu 30 DM. Tel. CH-0041/1/7411250

Verk. Games für NES: Turtles II, Simpsons, Super Mario III, je 49 DM, Light-Pistole mit Game Wild Gunman 50 DM, Kassette mit 4 Spielen 80 DM. Telefon CH-0041/1/7411250 ab 18 Uhr

Verk. oder tausche 7 gut erhaltene Spiele, wie z.B. Battle of Olymp Boy and his Blob, Faxanadu usw., Tel. 09332/9791 ab 17 Uhr

Verk. Game-Boy und NES-Spiele. Liste gg. 1 DM RP bei: Sascha Peter, Hauptstr. 35, W-7570 Baden-Baden

Verk. NES mit 9 Super-Spielen zum Superpreis von 400 DM. Verk., tausche auch Mega Drive-Spiele. Tel. 0621/894505 (Martin)

Suche Tauschpartner für SEGA + Nintendo-Telespiele, habe z. B. Alex Kidd 1-4, Power Strike, R-Type, Golf, Baseball. Tel. 09193/5865 (Konrad Wohnig) nur abends

Super Famicom, 100 % o.k., zu verkaufen! Mit US-Adapter und 6 Topspielen wie Castlevania, Final F. usw., auch Tausch gg. Neo Geo. Tel. 04421/41815

Super Famicom + 2 Spiele (Populous, Super Mario World), S.-NES-Adapter, zu verk., nur kpl., verk. S.-NES (ungeöffnet) für 500 DM. Tel. 06071/44448 (Karsten)

Kaufe, tausche und verk. Module für das Super Famicom bzw. Super- NES. Tel. 02564/31046 (Thomas Warlier, Ottensteiner Str. 10, 4426 Vreden)

Verk. (halber NP) oder tausche NES-Spiele Probotector, Pinbot, Silent Service. Tel. 0511/6497198 ab 17 Uhr (Fred)

Verk. NES + 1 Joypad, 8 Spiele, wie W. Cup, D. Dragon II, B. Bobble, Tetris, Gauntlet, Climber, M. Man u. S. Quest. Tel. 07072/5914 (VB 500 DM)

Stop!! Habe folgendes zum Verk.: Faxanadu, Goonies II, Silent Service und Super Spike V'ball, alle Spiele 60 DM VB. R. Kauz, Tel. 0711/292161 von 18.30 bis 20 Uhr

Verk. oder tausche Zelda I und Rad Racer (3D), suche Probotector und Mario II, Preis VB. Tel. 08678/1664 (Christian)

Verk. NES mit 5 tollen Spielen, z. B. Zelda II, D. Dragon II, Faxanadu, alles 100 % o.k., für 375 DM VHB. Tel. 05495/1257 (Christoph), suche Mega Drive mit Spielen

Verk. Nintendo mit SMB I + III, Turtles I und II, Blades of Steel, Double Dribble, Probotector, Mega Men II, Star Wars, NP ca. 1000 DM, verk. für 650 DM. Tel. 069/576808 (Patrick)

Tausche The Simpsons (NES, neu) gg. Probotector o. Trog. Guido Erwertz, Gerolsteinerstr. 35, 5531 Halenfels-Essingen

Schweiz!! Verk. Super Famicom mit 2 Games (Super Mario, Final Fight) für 500 DM, verk. 5 weitere Games (Mystical Ninja, Area 88 usw.). Tel. 06171/12381 (Roger)

Suche Super Famicom (Pal), zahle gut. Tel. 06124/2429 (Daniel verlangen)

Verk. superstarkes und gut erhaltenes NES + Joystick NI 5 + 26 Superspiele und Game-Boy, Preis VHB, auch einzeln. Tel. 06151/52267 (fragt nach Jan)

Tausche NES-Spiele (z. B. Mega Man II) und Game Boy-Spiele (z. B. Rockman-World). Tel. 05381/5711 ab 14 Uhr, fragt nach Dominic

Super Famicom

Verk., kaufe und tausche Super Famicom-Spiele, habe z. B. Super A. Island, Turtles u. a., suche nur brandneue Spiele, wie z. B. Robocob III u. a., Tel. 09179/5445 (ich bin nur von 18-19 Uhr daheim)

Verk. Neo Geo, Famicon, Game Gear, Lynx, Spiele und Geräte. Tel. 02872/7376 (Thorsten) ab 20.30 Uhr. CDTV + 2. LW + 5 CD's für 1300 DM.

Verk., kaufe, tausche Module für Super Famicom, Game Gear, Mega Drive, Neo Geo, Gameboy, auch Grundgeräte, alles zu fairen Preisen. Tel. 05161/8313 Achim (nur intakte Ware)

Verk., kaufe und tausche Super Famicom-Spiele, habe z. B. Super A. Island, Turtles u. a., suche nur brandneue Spiele, wie z. B. Robocob III u. a., Tel. 09179/5445 (ich bin nur von 18-19 Uhr daheim)

Kontakte

Fantasy-Fans im Raum Ravensburg! Wir suchen für ein prof. Rollenspiel einen Storyschreiber und Noisetracker-Experten. Olaf Gröner, Tel. 0751/21841 (Amiga)

Will C 64-Club gründen, stehe bisher alleine da. Meldet Euch so bald wie möglich bei Jörn Puhlmann, 1000 Berlin 31, Tel. 030/8916107

Amiga & PC-Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch gesucht. Sendet Eure Listen bzw. fordert meine an. Schreibt an PF 142, A-1140 Wien

Suche Tauschpartner für Amiga!! Österreicher besonders erwünscht!! Manuel Esterer-Schabus, Ratsbriefstr. 17, A-5020 Salzburg

Verk. Präzentra-Computer mit Monochrom-Monitor, Tastatur + GW-Basic 3.2, MS-DOS 3.3 mit HB, Preis 400 DM (NP 1200 DM). Tel. 06131/474992 nach 19 Uhr (bei Gregor)

Diverses

Verk. GB mit 3 Spielen für 160 DM und hochklassige Game-Gear-Module ab 40 DM. Tel. 07621/10355 (Manuel)

Suche F-Zero für Super Famicom/NES, zahle gut. Tel. 02773/6969

Verschenke PC-Engine + 3 Spiele, wenn einer meinen orig. Nintendo- Spielautomat Donkey Kong (Tischgerät) für 600 DM verkauft. Tel. 07732/54618

Verk. Wizard and Warriors, Ghost'n Goblins, Castlevania, Alpha Mission, Festers Quest, Swords and Serpents für je 40 sFr. Tobias Güpfert, Hubstr. 11, CH-9500 Wil

Atari Lynx + California-Games um 179 DM, suche Neo Geo-Module, suche Game Gear-Spiele. Verkaufe, tausche, kaufe Module fürs Mega Drive. Tel. 043/07752/65504

Suche Lynx-Oldies Blue Light, Gates of Z., Chips Chall., Road Bl., Stun Run zu je 20 DM, suche S. Famicom Tennis 50 DM, PC-E Bombman 80 DM, habe MD Atomic Kid, Wonderboy. Tel. 0241/520710

Biete Laser-Disc Game-System: Pioneer CLD-1500 + Interface, Steuersoftware, Dragons Lair, Thayers Quest, für Amiga. Nur 999 DM, NP 1380 DM. Tel. 0037447/3112 (Sebastian)

Verk. SMS + 2 Joypads (100%ig o.k.), Preis VB. Spiele für 20 - 50 DM pro Spiel (Aerial Ass., Cyber Shin.). Uwe Plagemann, Seehäuser Weg 88, O-3230 Oschersleben

Suche Orig.-Spiele für Amiga, Tel. 06652/2477, und Orig.-Games für ST, Tel. 06652/2321 (14 - 17 Uhr jeweils)

Verk. NES-Spiele, RC pro Am, Protopector, Ice Hockey u. a., verk. Sega Master-Spiele Phantasy Star, R-Type, Volleyball u. a., ab 40 DM. Tel. 02675/1038 ab 20 Uhr

Kaufe (tausche, verk.) Game Gear-Spiele, kaufe ganze Bestände, suche Super F., suche auch Wilde- und Master Gear, suche alte sowie neue Games. Tel. 08251/3217

Verk. Game Gear mit 2 Spielen zu 250 DM oder tausche gg. Game Boy mit 8 Spielen oder gg. Mega-Drive-Spiele. Tel. 02256/1319

Verk. wg. Systemwechsel für Amiga / Atari usw. neuwertigen Edel-Joystick (sehr exakt, robust) von Gravis, s. Amiga Joker 1/90, NP zur Zeit 90 DM, für nur 40 DM. Tel. 07154/22288

Verk. Konsole zum Anschluß von Automatenplatinen an Grünmonitor zu 490 DM, sowie neue und ältere Platinen (z.B. Hartis, Parodius, R-Type, Shinobi etc.). Tel. 0214/503965

Tausche C-128 D + 450 Disks, Manix-Joystick, 3 Diskboxen + Floppy + viele Orig.-Spiele, gg. A 500 + Mouse. Tel. 05731/95599 (nach Timmy fragen, danke im voraus)

Neo Geo: Verk. Neo Geo-Spiele Sengoku (US), Burning Fight, Ghost Pilots, je 220 DM, oder zus. für 600 DM. Tel. 02922/7431 (Thomas)

Verk. Atari VCS-2600 mit 18 Spielen für nur 150 DM, außerdem Trivial Pursuit für C 64 für 20 DM. Tel. 06340/8372 (Ralf)

Nintendo-Gerät mit/ohne 16 Spielen, einwandfrei, sehr preisg. abzugeben. Tel. 02241/311825

Verk. Turrican, Invest, Schwert & Mag., Krieg um die Krone, usw. (C 64); Amiga TV-Modulator für C 64. Liste + RP auf Anrage. M. Haase, Haselnußweg 11, 5910 Kreuztal 4

Suche die PP-Ausgaben 1/89 - 7/89, zahle pro Heft 25 DM. Uwe Wittek, Plaßstr. 65 e, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/84081 ab 17 Uhr

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Arno Krämer, Susanne Bübl
Titellayout: Friedemann Porscha
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Interplay/Electronic Arts

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Philipp Schiede
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/4613-494, Telefax: 089/4613-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31900628

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Power Play, Abonnement-Service,
Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
Tel.: 089/4613-702, Telefax: 089/4613-774
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Flensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Telefax: 089/4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

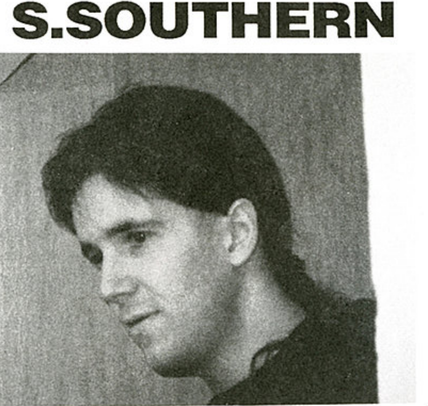
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



WHO IS WHO?

S.SOUTHERN



Sean Southern wurde am 7. Mai 1967 in Oswestry geboren. Er besuchte das College bis zum 18. Lebensjahr und stieg dann gleich voll ins Programmiererleben ein. Schon mit 16 machte er Spiele für C 64, VC 20 und C 16. Seit er im Team von "Magnetic Fields" arbeitet, beschäftigt Sean sich fast nur mit Rennspielen. Nach *Super Cars 1 und 2* und *Lotus 1* programmierte er dessen furiosen Nachfolger *Lotus Turbo Challenge 2*. Zur Zeit arbeitet Sean an einem *Lotus-Construction-Kit* mit dem Ihr Euch nun Lotus-Level selbst zusammenbasteln könnt. Ein geplantes Jump'n'Run ist noch namenlos. *kn*

Softography: Jackpot (C 64, C16, VC 20), Olympic Skier (C 64, C 16), Quazy Quacks (C 64, VC 20), Ad Infinitum (C 64), Kickstart (C 64, C 16), Pacmania (C 64), Operation Fireball (C 64), Golden Talisman (C 64), Trailblazer (C 64, C 16), Formula 1 (C 64, C 16), Lazerwheel (C 64, C 16), Cosmic Courseway (C 64), Superscramble (C 64), Super Snake Simulator (C 64) 1990: Super Cars (Amiga, ST), Lotus (Amiga, ST) 1991: Super Cars 2 (Amiga, ST), Lotus 2 (Amiga, ST)

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen? Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,- liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

WHO IS WHO?

C.HÜLSBECK

Cris Hülsbeck wurde 1968 in Kassel geboren. Der Schulbesuch verlief bis zur 12. Klasse normal. Seine musikalische Leidenschaft auf Computern zu realisieren, war schon immer sein Traum — und mit 18 Jahren verwirklichte er ihn endlich. Er brach die Schule ab und ging zu Rainbow Arts nach Düsseldorf, wo er 2½ Jahre lang hauptsächlich Musik zu Computerspielen machte, aber auch einige Spiele mitentwarf. Dank seiner Computermusiken erlangte der Name Hülsbeck in Freak-Kreisen einen absoluten Kultstatus. 1991 gründete Chris mit einigen Freunden die Gesellschaft für Medienproduktion A.U.D.I.O.S. *kn*



Softography: Musiken zu folgenden Spielen: 1987: Antics (C 64), Giana Sisters (C 64), To be on Top (C 64) 1988: Katakis (C 64) 1989: R-Type Titelmusik (Amiga), Grand Monster Slam (Amiga, C 64) 1990: Rock'n'Roll (Amiga), Turrican 1 (Amiga) 1991: Turrican 2 (Amiga), Gem'x (Amiga, ST, C 64), Apidya (Amiga), CD "Shades", TFMX Soundtool

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Diagnose: Alkoholallergie.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Hannah, meine Freundin.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Die Belanglosesten.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Dauernd Demoversionen machen zu müssen.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Josh Wirby
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Big Country (Stuart Adamson)
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Fröhlichkeit.
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Cricket.
Ihr Lieblingsprogrammierer? Jeff Minter.
Ihr bestes Spiel? Dux.
Ihr schlechtestes Spiel? Da hab ich noch keins.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Ich bin mit mir zufrieden.
Ihr Hauptcharakterzug? Ich bin halsstarrig und ungeduldig.
Ihr größter Fehler? Hannah.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? DMA-Design (Lemmings).
Was verabscheuen Sie am meisten? Ich haße eigentlich nichts.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Niemanden.
Das schlechteste Programmierteam? Es gibt sie noch nicht.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Daß amerikanische Soldaten in Vietnam Hasch rauchten.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Pac-Man.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Niemanden.
Ihr Lieblingscomputer? Amiga.
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit Doug Branby, Andrew Morris, Jeremy Smith, Andy Upton und Peter Leggit.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Fröhlich.
Ihr Motto? Am Leben bleiben.

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Wenn unsere Firma abbrennen würde (Grusel, Grusel).
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Mit einem Audio-Frame (Musikcomputer) zu arbeiten.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Unpünktlichkeit.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Erst Versprechungen zu machen und sie dann nicht einhalten.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? H. R. Giger.
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? John Williams.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Das Zärtliche in ihr.
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Musik hören und machen.
Ihr Lieblingsprogrammierer? Peter Thierolf.
Ihr bestes Spiel? Apidya.
Ihr schlechtestes Spiel? Baby of Kangorou.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Mozart.
Ihr Lieblingspiel? Sentinel.
Ihr Hauptcharakterzug? Ich bin viel zu bescheiden.
Ihr größter Fehler? Unpünktlichkeit.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Eine direkte Konkurrenz sehe ich eigentlich nicht. Die Japaner sind allerdings wahnsinnig gut.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Ich lese nicht. Gedrucktes ist tot.
Was verabscheuen Sie am meisten? Eklige Pommes.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Hitler.
Das schlechteste Programmierteam? Das Team, das *Terminator 2* verbrochen hat.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Absolut keine.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Space Invaders. Das muß so Anfang der 80er gewesen sein.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Die Leute, die mich beschissen haben, wissen schon Bescheid.
Ihr Lieblingscomputer? Amiga.
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit Alain Silvestri oder Michael Cretu.
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Abgefahren.
Ihr Motto? Besser spät als nie.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❒ Ja ❒ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY LESER SERVICE



1/92

Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel- Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2

2/92

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91

3/92



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

3/91

Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoroman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicm mit "F-Zero" und "Super Mario World".

4/91



Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmierteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga´s Ambition" im Test.

6/91



Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

7/91



Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.

8/91



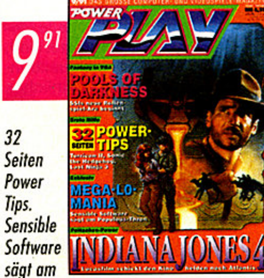
Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

12/91



Über 60 Spieletests! Kaufberatung: die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2: SSI verläßt die Dungeons/ Origins Höhenflug: Strike Commander

9/91



32 Seiten Power Tips. Sensible Software sägt am Poplous-Thron - Mega-Lo-Mania. Indiana Jones 4 Lucasfilm schickt den Kinohelden nach Atlantis.

10/91



Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11/91




Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechung: Terminator 2

RITSCHE-RATSCHE, SÄG! -... ABER KEINER HAT GESAGT, DAS DAS SO ANSTRENGEND IST!

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6, 7, 8, 11, 12/90 und 1, 2/92 unter der genannten Telefonnrummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag (zzgl. Versandkosten) _____

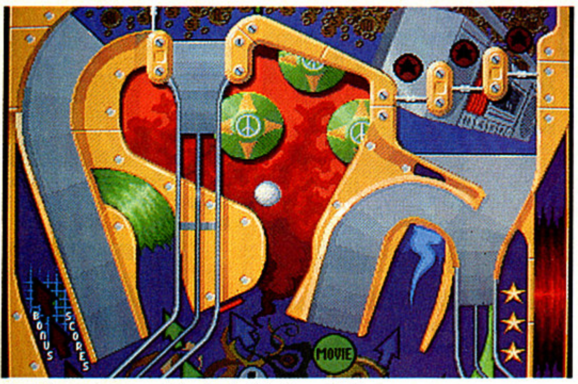
Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Flipperträume



Beat Box schnuppert ins harte Musikgeschäft...



...und ist farblich ebenfalls recht poppig ausgefallen (Amiga).

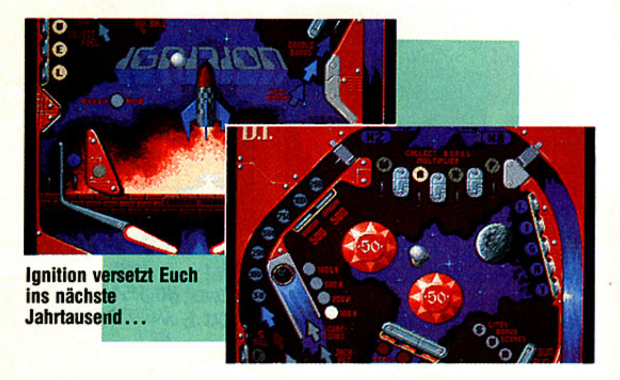
Pinball Dreams

Mit gleich vier Flippern auf einmal gibt das schwedische Programmierteam "Digital Illusions" seinen Softwareeinstand. *Pinball Dreams* simuliert vier verschiedene Flipperautomaten, wie sie auch in einer Spielhalle stehen könnten. Bei der Programmierung wurde besonders viel Wert auf das physikalische Verhalten der Kugel gelegt, sowie auf die 1:1 Umsetzung echter Automaten. Auf das Einstreuen diverser Bonusrunden und Zusatzbildschirmen, wie bei vielen anderen Computerflippern üblich, wurde hier absichtlich verzichtet. Kein Spielhallenflipper kann so etwas bieten.

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen vier Flippern mit jeweils anderer Grafik, Musik und Thematik. Der erste nennt sich "Ignition" und warpt Euch in den Pinball-Weltraum, während sich der zweite mit der Wildwesteisenbahn beschäftigt und "Steel Wheels" heißt. Im Dritten flippert Ihr um den Aufstieg im Musikgeschäft — "Beat Box". Der letzte Automat verschlägt Euch auf den heimischen Friedhof. Passender Name: "Nightmare".

Habt Ihr einen erwählt, erscheint auf dem Monitor ein über zwei Bildschirme scrollender Flipperautomat, vollgestopft mit allerlei Bumpern, Bonusfallen und Rampen. Je nachdem was Ihr wann und wie oft "anflippert" hagelt es Punkte. Extrabälle fehlen ebensowenig wie Bonusmultiplikatoren und Jackpots. Je nach Thematik des Automaten, gibt's zum Beispiel Welttourneen (Beat Box) oder Gruftbesteigungen (Nightmare). Mit Hilfe der "Shift"-, "Alt"- oder "Amiga"-Tasten werden die beiden Flipper bedient. "Space" dient als "Rüttel"-Taste, die es ermöglicht einen schon verloren geglaubten Ball wieder ins Spiel zu holen. Wer aber zu oft rüttelt wird mit dem beliebten "Tilt" bestraft — die Flipper reagieren nicht mehr; Ball und Bonus sagen auf Nimmerwiedersehen.

Jeder simulierte Flipperautomat hat seine eigene, speicherbare Highscore-Liste. Ein weiteres Feature: bis zu acht Mitspieler dürfen hintereinander um die Wette flippern. *kn*


Ignition versetzt Euch ins nächste Jahrtausend...


...während Steel Wheels mit der Wildwestvergangenheit kämpft



Die Gefahr, daß bei möglichst realen Flipperumsetzungen das innovative Moment vergessen wird, ist sehr groß und läßt sich nur durch Abwechslungsreichtum kompensieren. Die Jungs von "Digital Illusions" gaben zwar ihr bestes — haben aber noch keine optimale Lösung gefunden. Die vier Automaten, so unterschiedlich sie auch aussehen, unterscheiden sich spielerisch kaum und lassen ein wenig Abwechslung vermissen. Mag ja sein, daß Automaten in der Spielhalle genauso aufgebaut sind, aber ein Multiballbunker oder ähnliches hätte den Amiga-Flippern nicht geschadet. Trotz aller Kritikpunkte rangiert *Pinball Dreams* im obersten Bereich aller Computerflipper. Auf dem Amiga gibt's zur Zeit nichts Vergleichbares. Nicht zuletzt wegen der famosen Musik, der korrekten Physik und der unglaublich hohen "Ich mach nur schnell'n paar Punkte"-Motivation.

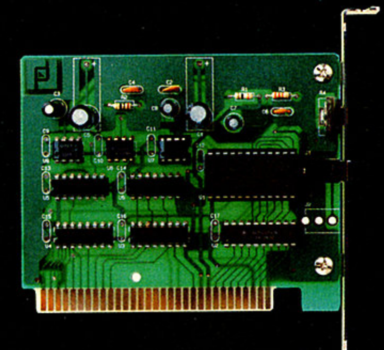
STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: 21st Century, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 72%
in Vorbereitung	Grafik: 60% Sound: 80%
	Schwierigkeit: mittel

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

Der Einstieg in professionellen PC-Sound war noch nie so einfach - und preisgünstig. PC-SOUNDMAN™ enthält alles was sie brauchen: Karte einstecken, Lautsprecher anschließen, Software laden: fertig. Eine ausführliche deutsche Anleitung ist enthalten.





PC-SOUNDMAN™ ist vollständig AdLib™ kompatibel, kann aber mehr. Programme der weltweit größten Softwarehäuser unterstützen PC-SOUNDMAN™.

Der FM-Music-Synthesizer von YAMAHA™ verfügt über 11 voll programmierbare Kanäle, auf denen Sie gleichzeitig authentisch klingende Instrumente oder Effekte wiedergeben. Zusätzlich ist ein D/A-Kanal (digitized voice channel/DAC) vorhanden, der auch SOUND-MASTER™-kompatibel ist. Hiermit können Sie Sprache, Geräusche, Spezialeffekte, Tierlaute und ähnliches ausgeben. Die Lautstärke läßt sich an der Karte einstellen.





Die Aktivlautsprecher (Stereo) werden über ein mitgeliefertes Kabel direkt an den PC-SOUND-MAN™ angeschlossen.

2x4 Watt bürgen für raumfüllenden Sound. Betrieb mit Batterien oder Netzteil (optional). Der Kopfhörer, bringt den Sound direkt ans Ohr.

Natürlich können Sie PC-SOUNDMAN™ auch über Ihre Stereoanlage erklingen lassen. Die Boxen und der Kopfhörer können Sie direkt an einen Walkman™ anschließen.







249.- DM

unverbindliche Preisempfehlung

Damit Sie gleich loslegen können, sind im Paket die beiden Top-Spiele LOGICAL und ROCK'N'ROLL (mit Originalanleitung) enthalten - wochenlanger Spielspaß für die ganze Familie. Desweiteren ist eine Shareware-Version des bekannten FM-Driver enthalten. Neben 10 fertigen Musikstücken erlaubt Ihnen die Software PC-SOUNDMAN™ sofort professionell unter Windows 3.0™ zu nutzen.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, Kauf- und Warenhäusern.

Händleranfragen erwünscht

Unterstützte Hardware:

IBM™ PC/XT/AT/PS 286/386/486

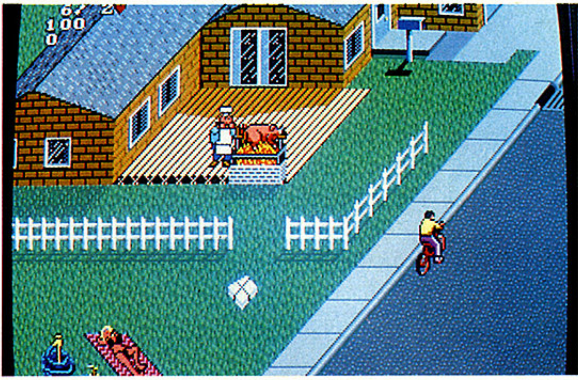
Die mit TM gekennzeichneten Begriffe sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.



Rainbow Arts Software GmbH
Daimlerstraße 10
W-4044 Kaarst 2
Deutschland
Tel. 02101/ 66020
Fax: 02101/ 660263



Zeitungszoff



Um Euren Vorrat aufzufrischen müßt Ihr die Zeitungen aufsammeln

Paperboy 2

Nachdem das Konsolendebüt des Zeitungsjungen (englisch *Paperboy*) nun schon einige Jährchen zurückliegt, bekommt er für die Fortsetzung weibliche Verstärkung. In *Paperboy 2* habt Ihr zu Beginn Eurer Radtouren die Wahl zwischen beiden Geschlechtern. Außer den etwas längeren Haaren des Mädel-Sprites, ändert sich am Spiel selbst nichts. Wie schon im Vorgänger, steuert Ihr den Zeitungsverteiler alleine oder jetzt auch wahlweise zu zweit durch eine dreidimensionale Straßenlandschaft, auf die Ihr von schräg oben herabseht. Je nach Straßenlage werft Ihr auf Feuerknopfdruck eine Zeitung in die linke oder rechte Häuserreihe. Alle Abonnenten wollen ihre Zeitung im Briefkasten sehen. Nichtabonnenten dürft Ihr einen gehörigen Schrecken einjagen. Allerdings ist die 21 Level lange Fahrradtour mit zahlreichen Gefahren behaftet. Gespenster und andere Kanalisationsmonster stören Euch bei Eurer Papiermission. Außerdem solltet Ihr immer ein Auge auf Hindernisse werfen; beißende Hunde und sogar Autos wollen Euch an die Speichen. *ri*



Das ehemals originelle Automatenspielkonzept von *Paperboy* hat mittlerweile ganz schön Staub angesetzt. Außer dem Zwei-Spieler-Modus wird gegenüber dem Oldie wenig neues geboten. Macht das Zeitungsdrama im Duett noch ein wenig Spaß, bleibt der Spielwitz beim Solodurchgang recht schnell auf der Strecke. Irgendwann hat man mal den Dreh raus und besteht routiniert die Parcours. Spätestens ab da wird's einigermaßen öde. Einzig die lustigen Grafikeffekte, wenn ein Zeitungsgeschoß Kühlerhauben oder Fensterscheiben trifft, sorgen anfangs für Spaß. Unter einem würdigen Paperboy-Nachfolger stellte ich mir aber etwas Abwechslungsreicheres vor.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 34%
Grafik: 42% Sound: 24%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Fallensteller



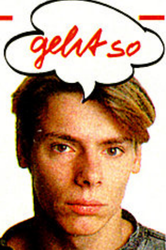
Ganz allein ist Kevin nicht — Harry und Marv kommen ihn besuchen

Home Alone

Unendlich verspätet schneit nun das Computerspiel zum Weihnachtsfilm "Kevin, allein zu Haus" in einheimische Softwareläden. Der neunjährige Kevin wurde von seiner Familie zu Hause vergessen, während diese über Weihnachten nach Paris düst.

Ihr übernehmt im Spiel Kevins Rolle, der sich gegen zwei Einbrecher mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zur Wehr setzen muß.

Home Alone besteht aus zwei Teilen. In beiden läuft Kevin, Joystick- oder Tastaturgesteuert, durch die Räume des Hauses. Als erstes müßt Ihr in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Haushaltsgeräte einsammeln und sie zu Fallen umbauen. Nach Ablauf der Zeit geht's in die zweite, gefährliche Phase. Die beiden Einbrecher machen Jagd nach Kevin. Jeder erfolgreiche Schlag gegen die Gangster zieht ihnen Energie ab. Werden Harry und Marv, so heißen die beiden bösen Buben, zehnmal getroffen, segnen sie das Zeitliche. Doch nicht in alle aufgestellten Fallen laufen die Bösewichte. Ist Kevin in der Nähe, treten sie jedoch eher rein. *kn*



Der Trend hält an: Im Kino Kassenschlager und auf dem Computermonitor ein Flop. An diese Regel hält sich auch *Home Alone*. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, macht aber kaum Probleme. Das Fallenbauen und Heranlocken der Gangster erfordert sogar etwas taktisches Gespür. Der richtige Spielspaß will jedoch nicht aufkommen. Abwechslung in der Gangsterhatz muß mit der Lupe gesucht werden, die Motivation geht beim eintönigen Fallenstellen auf Dauer flöten. Das Filmthema hätte eigentlich mehr hergegeben. Einzig die Grafiker dürfen sich auf die Schulter klopfen. Die Hintergründe und spezielle "Cut-Scenes" sehen teilweise sehr gut aus.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capstone/Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 49%
Grafik: 59% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Runter kommen sie immer



Der fliegende Teppich bringt eine Menge Ärger mit sich

Paragliding

Kaum eine andere Sportart flatterte so fix in die Herzen der Sport-High-Societys, wie das *Paragliding*. Im gleichnamigen Spiel von Loriciel segelt Ihr mit dem Fallschirm, der via Joystick oder Tastatur gesteuert wird, über horizontal scrollende Pixelberge.

Zu Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Übungsflug, einem "Spaziergang" (fliegen pur) und einer "echten" Meisterschaft (Ihr fliegt solo). Im Weltcupmodus wechseln sich drei Spieler beim Fliegen ab. Mehrere Prüfungen sind während des Übungsflugs zu absolvieren, um den Flugschein zu ergattern: Darunter eine punktgenaue Landung und das Ausnutzen von Höhenwinden. Im Meisterschaftsmodus sucht Ihr Euch eine Nationalität aus und müßt dann allerlei Fähnchen auf einem vorgegebenen Kurs einsammeln. Wer dabei die beste Zeit vorweisen kann, ist Sieger. Um die Sache eine Ecke schwieriger zu machen, tauchen neben steil aufragenden Felswänden auch fliegende Teppiche und ahnungslose Vögel auf. Bei Berührung seid Ihr schneller unten als erwartet. *kn*



So herrlich es in der Realität ja sein mag, fast lautlos über saftige Almen zu düsen: Loriciels *Paragliding* läßt den "romantischen" Sport zum Langweiler werden. Die lieblos hingezeichnete Hochlandgrafik ruckelt über den Bildschirm, die Musikstücke und der Sound sind derart grausig digitalisiert, daß man glaubt die Soundkarte hätte den Geist aufgegeben. Die einigermaßen annehmbare Steuerung und die recht witzigen Ideen retten *Paragliding* jedoch noch vor der Gurke. Spaß macht das sinnlose Dahingleiten trotzdem nicht. Absolute Fallschirm-Freaks sollten probespielen, alle anderen: Finger weg. Das Spiel leidet an unheilbaren Krankheiten.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciel, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 32 %
Grafik: 37 % Sound: 35 %
Schwierigkeit: mittel

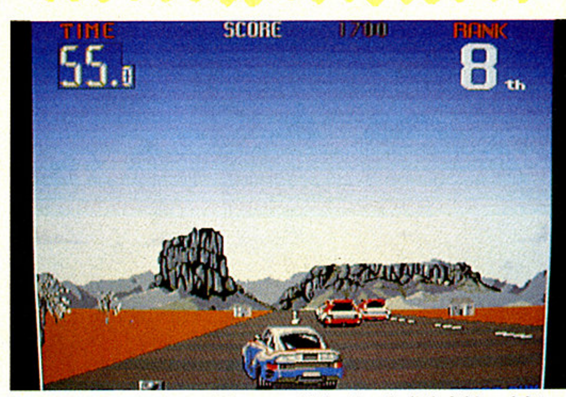
AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant


OH ! EIN MAULWURF ?
AUGE UM AUGE, STACHEL UM STACHEL !
EINE FLEISSIGE BIENE
MAL NICHT BEIM HONIGSAMMELN !
EINE BIENE SIEHT ROT !
INSEKTEN ? HARMLOSE, KLEINE TIERCHEN ?
HIT
ASM HIT
KAIKO
Play Byte
BLUE BYTE / PLAY BYTE
AKTIENSTRASSE 62
4330 MÜLHEIM-RUHR
VERTRIEB: RUSHWARE, BRUCHWEG 128-132, W-4044 KARST 2
ÖSTERREICH: DARIUS UND KARASOFT · SCHWEIZ: TALI AG

Sand im Getriebe

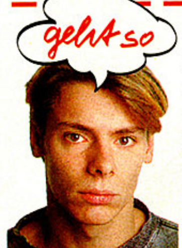


Euren Flitzer seht Ihr von hinten — Rückspiegel gibt's leider nicht

Big Run

Die Umsetzung des Jaleco-Automaten *Big Run* setzt Euch hinters Steuer eines heißen Rennwagens. In altbewährter 3-D-Manier rast Ihr mit einem Allradflitzer durch die afrikanische Pixel-Sahara. Simuliert wird eines der härtesten Rennen der Welt: die Rally "Paris — Dakhar" (Gibt's mittlerweile nicht mehr).

Ihr startet in Tunis und düst mit dem via Joystick gesteuerten Coup über sechs Etappen in Richtung Dakhar. Jede Teilstrecke muß in einer vorgegebenen Zeit geschafft werden; die Plazierung ist für die nächste Etappe ebenfalls ausschlaggebend: Nur die ersten drei Fahrer qualifizieren sich. Um die Sache jedoch nicht unnötig schwer zu machen, gibt's drei "Continues", die sich bei einer üblen Plazierung oder bei Zeitmangel rentieren. Benötigt werden sie allemal: Nicht nur Zusammenstöße mit anderen Autos kosten Sekunden. Auch Felsblöcke, Sandlöcher, Sträucher und Palmen tauchen mitten auf der Fahrbahn auf. Straßenbelag und -breite wechseln ebenfalls. Durch Sand steuert es sich spürbar schwerer als auf dem Asphalt. *kn*



Storms *Big Run* ist zwar kein ernsthafter *Lotus-2*-Konkurrent, beinhaltet aber einige Dinge, die Gremlins Renner gut gebrauchen könnte. Allein die Kombination aus "Checkpoint-Zeitfahren" und dem Zwang einer guten Plazierung motiviert ordentlich. Realistische Motorentöne und die durchdachte Steuerung könnten den guten Gesamteindruck abrunden, wäre da nicht die üble Grafik. Daß eine Wüste nicht extrem farbenfroh aussieht, mag einleuchten. Trotzdem hätte etwas mehr Gründlichkeit nicht geschadet: Die Objekte zoomen zwar flott — sind aber ohne Liebe zum Detail hingepinselt. Dank dieser trostlosen Grafik macht *Big Run* nur noch halb soviel Spaß.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 64 %
nicht geplant	Grafik: 66 % Sound: 68 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Kolbenfresser

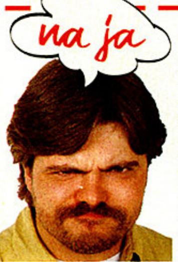


Statt "Aufwärmen" eher eine kalte Dusche (Amiga)

Warm up

Keine Frage, in jedem von uns steckt ein kleiner "Nigel Mansell". Leider landen Normalsterbliche recht schnell hinter schwedischen Gardinen, wenn man mit 300 Sachen über bundesdeutsche Landstraßen fetzt. Als willkommene Alternative bietet sich die Raserei am Bildschirm an: Via Joystick knattern wir gefahrlos über Rennpisten. Der neueste Vertreter des Rennspielgenres ist *Warm up*. Alleine oder im Verbund mit ein paar willigen Kumpels (bis zu 16 Computer können "vernetzt" werden) fegt Ihr über Pixelnachbildungen originaler Rennstrecken. Vor dem Start sucht Ihr Euch einen passenden Rennwagen aus, wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden, und entscheidet, ob Ihr trainieren, nur ein Rennen oder eine komplette Meisterschaft fahren wollt.

Später findet Ihr Euch an den Boxen wieder, die (wie die Piste) aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Hier könnt Ihr den Wagen nach Wunsch modifizieren. Reifentyp, Spoilerwinkel, Stoßdämpferdruck oder die Empfindlichkeit der Steuerung sind zu verändern. *mh*



Die ersten Minuten mit *Warm up* sind durchaus erfreulich. Zahlreiche Spieloptionen, Dutzende Rennstrecken, anwählbare Schwierigkeitsgrade und ein Mehr-Spieler-Modus machen Lust auf ein zünftiges Rennmatch gegen ein paar Freunde. Ist man erst auf der Strecke, kommt die große Ernüchterung. Eine (obwohl einstellbar) überempfindliche Steuerung schreckt selbst den härtesten Rennfan ab und sorgt eher für Frust denn für Spielspaß. Die meisten Fahrversuche enden im Straßengraben. Zudem sorgen einige technische Mängel für zusätzlichen Ärger: Die Kollisionsabfrage ist ungenau, die Grafik unterdurchschnittlich. Wir fahren lieber *Lotus 2*.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Genias/Linel, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS nicht geplant

AMIGA 46%
Grafik: 43% Sound: 48%
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST nicht geplant

C 64 nicht geplant

Du hast nur eine CHANCE...



Du willst alles über Videospiele wissen? Du verlangst harte, objektive Tests für den richtigen Kauf? Dich interessieren aktuelle Marktneuheiten?

Dann hast Du nur eine Chance: Du brauchst VIDEO GAMES – die Videospiele-Zeitschrift mit noch mehr Spiele-Spaß pro Seite. Denn VIDEO GAMES bringt Dir die ganze Spiele-Power nach Hause...

Die neueste VIDEO GAMES wartet auf Dich. Hol sie Dir!

Ab 3.2.92 bei Eurem Händler!

VIDEO GAMES TOTAL VERRÜCKT TOTAL VERSPIELT

Wettbewerb

Teil 3

Jetzt kommen wir zum Finale unseres "San Francisco"-Wettbewerbs. Mit ein bißchen Glück und den richtigen Antworten könnt Ihr einen Original-Spielhallenautomaten "Cisco Heat" gewinnen.

Hier findet Ihr den dritten und letzten Teil unseres "San Francisco"-Wettbewerbs. Als Hauptpreis könnt Ihr einen Original "Cisco Heat"-Automaten im Wert von rund 10 000 Mark gewinnen, den die Firma **Rushware** gestiftet hat. Bevor Ihr den Automaten zu Hause aufstellen könnt, müßt Ihr auch noch die letzten sechs Fragen zum Schauplatz des Spieles beantworten. Im Spiel heizt Ihr mit einem feurigen Polizei-Flitzer durch die Straßen von San Francisco. Um diese Stadt drehte sich auch unser kleines Quiz in der *POWER PLAY*, das nun in die dritte Runde geht.

Alles in allem gilt es, 18 Fragen richtig zu beantworten, in jeder Ausgabe sechs. Als Etappenpreise winken für die richtigen Einsendungen der jeweiligen Ausgabe ein knalliger Walkman als Hauptpreis sowie je zehn Spiele und zehn T-Shirts als Trostpflaster. Am Ende der drei Runden werden alle richtigen Einsendungen wieder in einen großen Topf gesteckt und der Komplettsieger gezogen. Sendet Eure Antworten für die ersten sechs Fragen dieser Ausgabe bis zum **15. April 1992** an folgende Adresse:

Markt und Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Cisco Heat
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Die Auslosung der Gewinner erfolgt wie immer unter Ausschluß des Rechtswegs. *mh*

Die Fragen

Hier findet Ihr die letzten sechs der insgesamt 18 Fragen.

13. Welcher Flugsimulator für den Amiga spielt ausschließlich in der Gegend um San Francisco?

14. In welchem Jahr fand das "große Erdbeben" statt, das San Francisco fast vollständig zerstörte?

15. Welche Form hat das berühmteste Bürogebäude San Franciscos?

16. Wie heißt das Gebäude?

17. In der Nähe von San Francisco besitzt eine Filmfirma, die sogenannte "Skywalker Ranch". Wie heißt die Firma?

18. Wie nennt man die Straßenbahnen in San Francisco?

Die Preise

Hauptpreis (alle drei Ausgaben): der Cisco-Heat-Spielautomat.

1. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein Walkman

2. Preis (jeweils für eine Ausgabe): zehn Spiele für Euren Computer

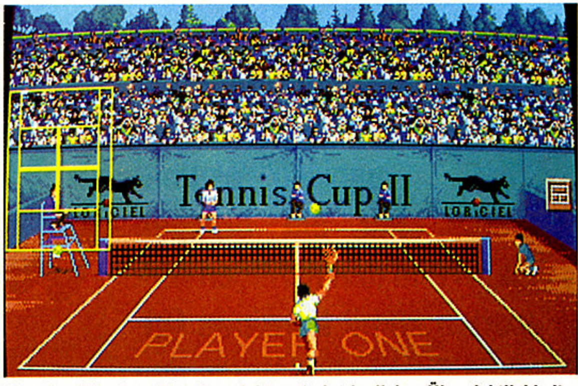
3.-13. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein T-Shirt



Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma M.S.P.I. bei.

Doppelfehler

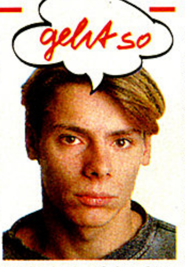


Die eingeblendete Platzübersicht entbehrt jeglicher Übersichtlichkeit

Tennis Cup 2

Nach dem mittelmäßigem ersten Teil fördert Loricel einen Nachfolger ihres Tennisspiels zu Tage — *Tennis Cup 2*.

Ihr beginnt Eure Sportlerlaufbahn in einer Empfangshalle, in der zwischen dem obligatorischen Menü für diverse Einstellungen, einem Tennismatch oder dem Wurfmaschinentraining gewählt werden darf. Spielt Ihr im Turniermodus, warten alle großen Tenniswettbewerbe dieser Welt auf den Spieler. Neben Geschwindigkeit, Spielweise und Darstellungsformen, lassen sich auch Platzbelag und Satzanzahl einstellen. Auf dem Platz angekommen, seht Ihr Euren Spieler von schräg oben. Spielt Ihr gegen oder mit (Doppel) einem Freund, darf der Bildschirm, wie schon im ersten Teil, auf Knopfdruck geteilt werden. Mit dem Joystick steuert Ihr Bewegungen und Schlagarten. Wenn Ihr es wünscht, läuft der Spieler auch automatisch in die beste Position. Von Schmetterbällen bis zu hohen Lobs ist alles möglich. Die Richtung Eurer Schläge läßt sich ebenfalls mit dem Joystick angeben. Spielstände dürfen gespeichert werden. *kn*



Im Vergleich zum ersten Teil, hat das Team von Loricel das Spielgeschehen auf dem Platz so gut wie gar nicht geändert. Die netten Ideen des ersten Teils wollte man sicherlich besser in Szene setzen — das Ergebnis blieb aber leider das gleiche. Grafisch mal wieder recht ansprechend, aber spielerisch unterbelichtet. Bälle ins gegnerische Feld zu bringen, gelingt des öfteren, während die gewollte Plazierung meist ins Gegenteil umschlägt. Da werden eben mal aus wunderbar angebrachten Lobs unkontrollierte Netzangriffe. Die seltsam komplexe Steuerung tut ihr übriges dazu. Im Endeffekt ein netter Tenniseintopf, für Profis nicht der Rede wert. "Great Courts 2" ist wesentlich besser.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loriciel, Zirka-Preis: 90 Mark

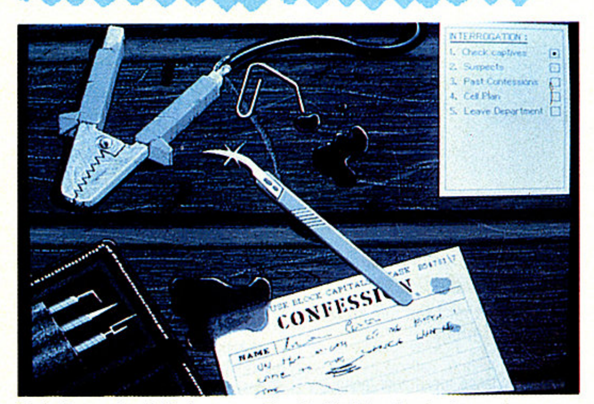
MS-DOS 61 %
Grafik: 64 % Sound: 61 %
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Die Stasi lebt



Bericht aus der Folterkammer: Der Verdächtige beginnt zu reden.

Floor 13

Demokratien sind eine feine Sache. Wie aber verhindert man, daß in einem Staat ein Diktator an die Macht kommt, oder durch eine Volksabstimmung das Volk etwas Staatsschädigendes entscheidet? Ganz klar, eine Geheimpolizei muß her.

In England gibt es eine solche Polizei und Sie dürfen sie leiten. Dazu ziehen Sie in das dreizehnte Stockwerk (*Floor 13*) eines unscheinbaren Bürogebäudes. Bericht erstatten Sie nur dem Premierminister.

Jeden Tag erhalten Sie Berichte über wichtige Ereignisse. Das kann eine Entführung sein, ein Gerücht über eine Liebesaffäre eines Parlaments-Abgeordneten, ein Bombenanschlag oder ein Zeitungsbericht über Machenschaften der Regierung. Jetzt müssen Sie entscheiden, was zu tun ist: Lassen Sie die Personen beschatten? Durchsuchen Sie die Wohnungen und Büros? Wenn sich ein Verdacht erhärtet, lassen Sie die betreffende Person befragen? Foltern? Beseitigen? Jede Aktion hat Auswirkungen auf die Meinung des Volkes und somit auf den Verlauf des Spieles. *bs*

na ja

Hier wird ein beklemmendes Szenario geboten. In Deutschland würde man sowas als "Leite die Stasi"-Spiel bezeichnen und, zu Recht, verdammen. Bei welchem anderen Programm dürfen Sie unschuldige Bürger überwachen, aushorchen, verleumden oder foltern? "Floor 13" ist dabei noch nicht mal als ätzende Satire ausgelegt: Die Programmierer meinen das Ganze wirklich ernst. Sieht man mal von der menschenverachtenden Handlung ab, wird spielerisch nur sehr wenig geboten. Man tippt sich immer durch dieselben Dutzend Menüs, hat nur eine Handvoll wirksamer Aktionen und muß oft mit Glück die richtige Entscheidung treffen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin Games, Zirka-Preis: 90 Mark

System	Wertung
MS-DOS	29% — Grafik: 62% Sound: 52% — Schwierigkeit: leicht
AMIGA	in Vorbereitung
ATARI ST	nicht geplant
C 64	nicht geplant

Rostfreie Rüpel



Auf dem Orion kämpfen Roboterheere um die Vorherrschaft

Steel Empire

Wie wir alle spätestens seit dem *Terminator* wissen, werden die Kriege der Zukunft von Robotern und Computern geführt. So auch bei Milleniums neuem Strategiespiel *Steel Empire*. Bis zu sechs Personen kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten Orion. Sind nicht genügend Spieler vorhanden, werden die Kontrahenten auf Wunsch vom Computer übernommen oder einfach abgeschaltet. Taktische Einsteiger können sich an einer Miniauseinandersetzung versuchen, bevor Ihr Euch an das Komplettszenario wagt.

Gespielt wird bei *Steel Empire* rundenweise. Zu sehen ist immer ein Ausschnitt einer Orion-Landkarte, die in kleine Provinzen unterteilt ist. Via Icon-Leiste und Maus baut Ihr Fabriken und Roboter, die anschließend in die Nachbarländer geschickt werden können. Für jede eroberte Provinz gibt's Geld, mit dem Ihr neue Einheiten, Festungen oder Produktionsanlagen baut. Trefft Ihr bei dem Eroberungsfeldzug auf feindliche Einheiten, wird auf einen Kampfbildschirm umgeblendet. Hier steuert Ihr Eure Roboter selbst. *mh*

geht so

Wer sich auf eine Runde *Steel Empire* einläßt, muß schon etwas Zeit mitbringen. Vor allem im Kreise von Kollegen zieht sich eine vergnügliche Schlacht um den Orion durchaus einen ganzen Abend hin. *Steel Empire* fährt allerdings mit weit weniger strategischen Feinheiten auf, wie z. B. Dan Buntens Klassiker *Command H.Q.*, der Knaller *Battle Isle* oder einige Konkurrenzspiele aus japanischer Produktion. Auch technisch müssen Abstriche gemacht werden: Die Grafik ist alles andere als attraktiv und außer ein paar mageren Soundeffekten wird nicht viel geboten. Und trotzdem: Für Gelegenheitsstrategen ist *Steel Empire* ein willkommener, spannender Taktikeinstieg.



Genre: Strategie
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 90 Mark

System	Wertung
MS-DOS	in Vorbereitung
AMIGA	58% — Grafik: 31% Sound: 26% — Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	in Vorbereitung
C 64	nicht geplant



Himmel hilf

Matrix



Klötzchen und kein Ende: In *Matrix* müßt Ihr auf einem Spielfeld, das in 64 kleine Quadrate unterteilt ist, haufenweise diese Quader aneinanderreihen. Punkte gibt's jedoch nur für komplette "Vierer"-Reihen. Der Haken an der Geschichte: Ein Computergegner oder ein zweiter menschlicher Mitspieler bauen ebenfalls am "Viererklotz". Wer innerhalb der vorgegebenen Zuganzahl die meisten Reihen baut, und somit die meisten Punkte scheffelt, gewinnt.

Dummerweise ist das Denkspielgenre und besonders die Gattung der Klötzchenprogramme ausgelaugt wie kein anderes. Abwechslungsreichen Spielspaß, frische Ideen oder technische Glanzleistungen sucht man aber bei *Matrix* vergebens. *mh*



Nichts Neues im Land der Klötzchenspiele (Amiga)



Genre: Denkspiel
Hersteller: Softshop, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 42 %
in Vorbereitung	Grafik: 18 % Sound: 14 %
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Wrestle Mania

Jetzt dürft Ihr also auch auf dem PC das Profi-Catchen beginnen, indem Ihr in die Rolle eines berühmten Wrestlers schlüpft und ihn in der scrollenden Pixel-Arena steuert. Das Ansetzen eigener Griffe gestaltet sich ähnlich benutzerunfreundlich als bei den bereits getesteten Amiga- und C-64-Versionen (keine Chance gegen den unbesiegbaren Computergegner). Wenn im Zwei-Spieler-Modus aber keiner der beiden Wrestler die Steuerung checkt, bleibt das Spiel hier wenigstens fair. *ri*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 28 %
Grafik: 34 % Sound: 24 %
Schwierigkeit: schwer

Abenteuer für Arme

Hero Quest



Auf dem Weg zur MS-DOS-Version hat die Computerumsetzung des beliebten Rollenbrettspiels *Hero's Quest* ein paar kleinere Veränderungen durchgemacht; spielerisch blieb in den düsteren Kellern, Kerkern und Monsterhöhlen jedoch alles beim alten. Ihr steigt zusammen mit bis zu drei Heldenkollegen/-konkurrenten in die Untiefen, um bestimmte Kleinode zu bergen und Bösewichte zu vertrimmen. Alle Räume seht Ihr von schräg oben, die Kampfsequenzen sind (mickrig) animiert, jedoch nicht interaktiv. Unterm Strich ist auch das MS-DOS-*Hero's Quest* trotz geschönter Grafik recht langweilig und unoriginell. Da die Szenario-Disk "Return of the Witch Lord" gleich miteingebaut wurde, ist's eisenharten Fans trotzdem (bedingt) zu empfehlen. *wi*



Trotz hübscher VGA-Grafik keine echte Delikatesse

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 53 %	AMIGA
Grafik: 61 % Sound: 32 %	bereits erschienen
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
bereits erschienen	nicht geplant

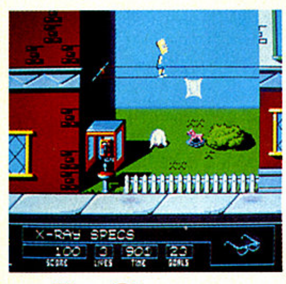


Golden Eagle

Auch Amiga-Besitzer können nun auf die Suche nach Loriciels *Golden Eagle* gehen. An dem Action-Adventure-Mix hat sich gegenüber dem PC-Vorbild nur wenig getan. Die vorbildliche Animation des Titelhelden täuscht nicht über ein dürftiges Spiel hinweg. Hier einen Feind umblasen, dort einen Gegenstand aufklauben und gelegentlich eine Runde *Reversi* spielen reicht nicht aus, um den goldenen Adler flügge werden zu lassen. Meine Empfehlung: Noch ein wenig überm Spieldesign brüten. *mh*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Loriciel
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 43 %
Grafik: 65 % Sound: 59 %
Schwierigkeit: mittel



The Simpsons

Do the Bartman! Wurde Bart Simpson mit seinen Außerirdischen bisher nur zusammen mit einem Amiga 500 verkauft, könnt Ihr ihn nun auch ohne der Hardware erwerben. In mehreren horizontal scrollenden Levels müßt Ihr alle herumliegende Gegenstände rot färben (die Aliens sind allergisch gegen die Farbe), natürlich ohne sich von den außerirdischen Schleimern erwischen zu lassen. Kein Geniestreich, aber ein ganz nettes Hüpfspiel mit sehr angenehmer Grafik. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 53%

Grafik: 58% **Sound: 54%**

Schwierigkeit: schwer



4-D-Sports Driving

So was ist immer kritisch: Spiele mit ausgefüllter 3-D-Grafik vom PC auf den Amiga umzusetzen. Meistens geht dabei ein Haufen Spielspaß durch den Geschwindigkeitsverlust flöten. Beim Autorennen *4-D-Sportsdriving* hält sich der Frust erfreulicherweise etwas in Grenzen. Die, im Gegensatz zum AT, langsamere Grafik, wird durch viele Spieloptionen sowie einen herrlichen Streckenbaukasten wieder wett gemacht. Mit Sicherheit nicht das beste Amiga-Rennspiel, aber anschauen lohnt sich. *mh*

Genre: Sport
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 75%

Grafik: 71% **Sound: 65%**

Schwierigkeit: mittel



Mad TV

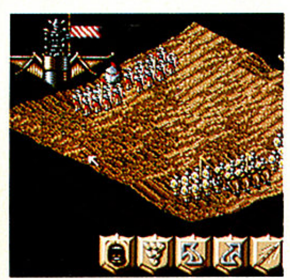
Jawoll, man muß Rainbow Arts für die exzellent gelungene Amiga-Version von *Mad TV* loben. Abstriche gibt's keine, das Spiel ist eine sorgfältig auf den Amiga konzipierte Version. Das merkt man an der schnellen und komfortabeln Steuerung (Festplatteninstallation inklusive); auch Grafik und Sound werden dem Amiga einigermaßen gerecht. Wer als Nicht-MS-DOS-Besitzer bislang auf die verrückte TV-Strategie verzichten mußte, sollte sich zügig nach diesem originellen Spiel umsehen. *ri*

Genre: Strategie
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 80%

Grafik: 79% **Sound: 73%**

Schwierigkeit: einstellbar



Realms

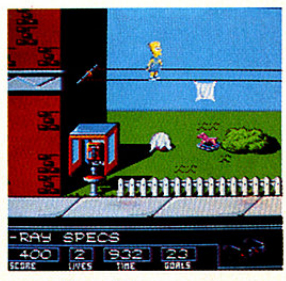
Steve Turners Strategiespiel hat auch auf dem ST nichts an Reiz, aber auch nichts an schnell aufkommender Hektik verloren. Die 1:1-Umsetzung bietet die gleichen technischen Qualitäten der Amiga-Version: feine Grafik, hübsche Icons und eine nette Musik. Strategiebegeisterte ST-Besitzer kommen trotz teilweiser Unübersichtlichkeit ("Huch, wo ist meine Armee?") auf Ihre Kosten. Einsteiger sollten die Finger von *Realms* lassen. Von einem Steve-Turner-Produkt hätte man mehr erwartet. *kn*

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 69%

Grafik: 74% **Sound: 67%**

Schwierigkeit: schwer



The Simpsons

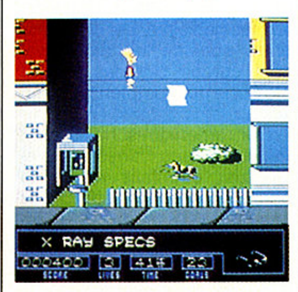
Auch auf dem PC rückt Simpson Junior gegen die Alien-Divisionen vor. Mit einer roten Spraydose bewaffnet, will er die Welt vor der Farbe Lila und bösartigen herrschsüchtigen Aliens retten. Unter MS-DOS ist Bart etwas schwieriger und umständlicher zu steuern. Wer am analogen Joystick verzweifelt, greift zur Tastatur, die in puncto Präzision ganz akzeptabel ihren Dienst verrichtet. Wer nichts gegen Hüpfen und Sprühen hat, kann ruhig mal 'nen Blick ins Spiel werfen. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 51%

Grafik: 53% **Sound: 40%**

Schwierigkeit: schwer



The Simpsons

Auch Commodores Kleinsten will Bart Simpson von Außerirdischen befreien. Tatsächlich müßt Ihr in der C-64-Version nur mit wenigen Abstrichen rechnen. Keine Hintergrundmusik und etwas spartanischere aber dennoch ordentliche Grafik. Die Kollisionsabfragen der Sprites sind etwas fairer, damit wird das Spiel leichter. Insgesamt auch nicht der Renner, aber ein putziges, halbwegs abwechslungsreiches Jump'n' Run mit dem witzigen Helden aus den Zeichentrickfilmen. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 50 Mark

C64 41%

Grafik: 58% **Sound: 38%**

Schwierigkeit: mittel

GOTTES VERGESSENE KINDER



Die besten Spiele gibt es nur als ungehaltene Versprechen: Wir forschten nach angekündigten Großprojekten und niemals vollendeten Spieleserien.

Lang bevor der erste C64 die Spielerherzen erwärmte und zu einer Zeit, als ein gewisser Lord British am ersten "Ultima" tüftelte, war Ataris VCS die Traumkonsole für Amerikaner und Europäer gleichermaßen. Nahezu alle bekannten Automaten wurden für den Hardwarezwerg (damals noch ein wahrer Riese) umgesetzt; dann begann Atari über anspruchsvollere Videospiele nachzudenken. Die "Swordquest"-Serie entstand: Eine Reihe von einfachen Geschicklichkeitstests sollte sich zu einem pompösen Abenteuer mit Rollenspieleinschlag zusammenfügen. Nur wer die gesamte Serie, bestehend aus insgesamt vier "World"-Spielen, durchlebte, konnte Swordquest lösen. 1983 erschienen "Earthworld" und "Fireworld" und verkauften sich trotz des ungewöhnlichen Spielinhaltes ganz tapfer. Den dritten Teil zu bekommen, wurde für die Atari-Fans schon schwieriger: Selbst in den Staaten wurde "Waterworld" nur ein paar Tage lang ausgeliefert. Den vierten Teil gab's nie, der erwähnte dritte schaffte es nicht mal nach Europa. Und das, obwohl die Serie nur komplett zu lösen war...

Der amerikanische Gigant Parker hat aus frühester Spielevorzeit ebenfalls noch ein paar Versprechen offen. Für das Atari VCS produzierte Parker gelungene Titel wie "Popeye", "Frogger", "Amidar" sowie "The Empire strikes Back" und wurde so zu einem der zuverlässigsten Spielspaßlieferanten dieser Zeit. Die wichtigsten Titel waren für 1983 angekündigt und schließlich auf 1984 verschoben: Neben einem weiteren "Star Wars"-Spiel, einem "McDonald's"-

Links: Mit der "Swordquest"-Serie wagte sich Atari vor zehn Jahren an ein ungewöhnliches Abenteuer-Quartett. Nur zwei Teile erschienen — für eine Saga, die nur komplett gelöst ihr Geheimnis preisgibt, recht wenig.



"Scooby Doo" erkor Elite zum Hauptdarsteller eines aufwendigen Computertrickfilms; die auf doppelseitigen Anzeigen beworbenen Luxus-Grafiken erschienen jedoch nie im gleichnamigen Spiel, das sich Monate später (stark abgespeckt) als simpler Geschicklichkeitstest entpuppte. Alfs Abenteuer testeten wir vor zweieinhalb Jahren; auch dieses Spiel (fürs Master System) schaffte es nie in die Kaufhäuser.

Als der Videospielmarkt 1983 bröckelte, war der amerikanische Spieleriese Parker ("Monopoly") der erste Hersteller, der mit einem globalen Rückzug reagierte. Einige interessante Lizenzen blieben dabei leider auf der Strecke.

Programm und einem Abenteuer um den Marvel-Helden "Hulk" stand mit "Lord of the Rings" die vielleicht sensationellste Lizenz des Jahrzehnts auf dem Ankündigungszettel. Leider brach just zu dieser Zeit der überladene Videospielmarkt weltweit in sich zusammen. Parker reagierte schnell, zog sich Ende 1984 quasi über Nacht zurück und hat erst vor kurzem (mit einigen Titeln für das Master System und das NES) das gefährliche Terrain wieder betreten.

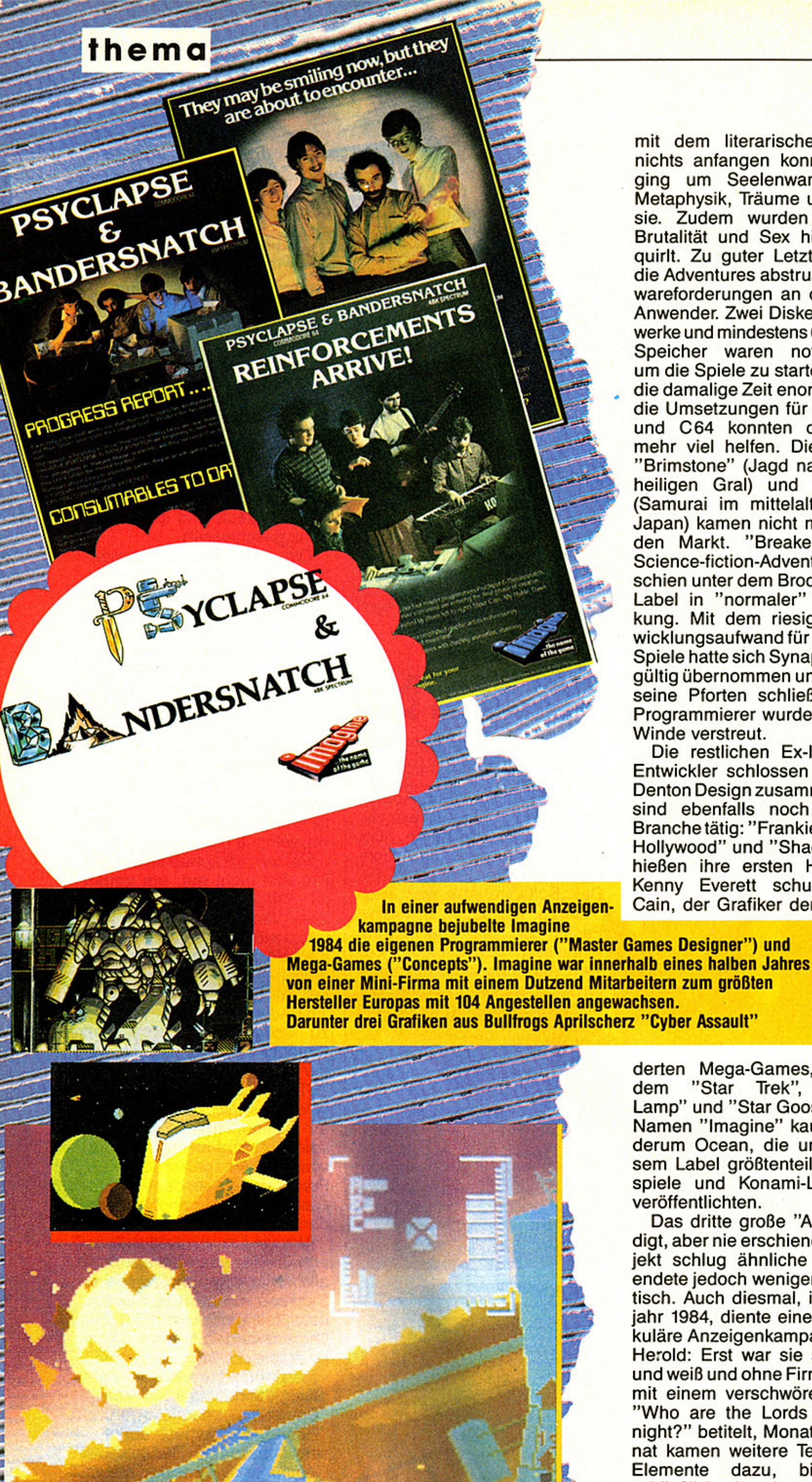
Synapse: PR-Abteilung, übernehmen Sie!

Ein Spiel, das es überhaupt nicht gab, produzierte die Marketingabteilung von "Synapse". Mit Hits wie "Fort Apocalypse" und "Shamus" war Synapse in den früheren 80er Jahren *der* Anbieter für Actionspiele auf Atari XL und C64. Das Softwarehaus war auch bekannt für seine markigen Packungen mit knallbunten, fantastisch gezeichneten Covern. Als eines Tages ein neuer Katalog entstand, fehlte der Marketingabteilung noch ein Spiel. Um keine leere Seite drucken zu müssen, dachte man sich den knackigen Namen "Reptillian" aus, ließ ein tolles Cover malen und klebte dies mit den Worten "Coming soon" (bald erhältlich) in den Katalog. Der Entwicklungsabteilung wurde gesagt: Wenn ihr wieder mal ein tolles Actionspiel mit Aliens habt, dann nennt es doch einfach "Reptillian". Doch noch bevor die Programmierer Reptillian in Angriff nehmen konnten, schlitterte Synapse in die Beinahepleite. Die Entwicklungsarbeiten wurden auf ein Minimum reduziert, die Firma an Broderbund verkauft und schließlich ganz geschlossen.

Der Synapse-Zusammenbruch führt zu weiteren unveröffentlichten Spielen: Nach tollen Erfolgen im Action-Genre wurde das Angebot stark erweitert. Neben einer Textverarbeitung und einer Datenbank für die Ataris wurden exotische Anwendungen entwickelt. So bestand zum Beispiel "Relax" aus einem Stirnband, das mittels mehrerer Sensoren den Streß einer Person messen sollte. Per "Bio-Feedback" sollte man sich dann unter Softwareeinfluß beruhigen.

Leider verkauften sich diese Projekte nicht gut; um genau zu sein, nahezu gar nicht. Beim Versuch, das Ruder herumzureißen, machten die Synapse-Manager dann einen entscheidenden Fehler. Zu dieser Zeit entwickelten sich die Text-Adventures von Infocom zu echten Verkaufsrennern. Synapse sahen hier den Markt der Zukunft und begannen, "BTZ" und "Electronic Novels" zu entwickeln. BTZ steht für "Better then Zork" und spielte darauf an, daß die Adventures komplexer und der Parser besser als der von Infocom (bekannt durch Zork) werden sollte.

Um die Electronic Novels zu entwickeln, verpflichtete man alle Starprogrammierer von Synapse, die vorher nur Actionspiele gemacht hatten. Außerdem wurden Autoren eingekauft, die die Storys schreiben sollten. Fünf Novels waren geplant: "Mindwheel", "Essex", "Brimstone", "Breakers" und "Ronin". Mindwheel und Essex kamen auch 1986 in die Geschäfte, aufwendig aufgemacht und von Kritikern gelobt. Der Kunde blieb jedoch zurückhaltend: Zum einen war Mindwheel ein derart abgedrehtes Spiel, daß selbst hartgesottene Adventure-Spieler



In einer aufwendigen Anzeigenkampagne bejubelte Imagine 1984 die eigenen Programmierer ("Master Games Designer") und Mega-Games ("Concepts"). Imagine war innerhalb eines halben Jahres von einer Mini-Firma mit einem Dutzend Mitarbeitern zum größten Hersteller Europas mit 104 Angestellen angewachsen. Darunter drei Grafiken aus Bullfrogs Aprilscherz "Cyber Assault"

mit dem literarischen Werk nichts anfangen konnten. Es ging um Seelenwanderung, Metaphysik, Träume und Poesie. Zudem wurden massig Brutalität und Sex hineinverquirlt. Zu guter Letzt stellten die Adventures abstruse Hardwareforderungen an den xyz-Anwender. Zwei Diskettenlaufwerke und mindestens 64 KByte Speicher waren notwendig, um die Spiele zu starten — für die damalige Zeit enorm. Auch die Umsetzungen für Atari ST und C64 konnten da nicht mehr viel helfen. Die Spiele "Brimstone" (Jagd nach dem heiligen Gral) und "Ronin" (Samurai im mittelalterlichen Japan) kamen nicht mehr auf den Markt. "Breakers" (ein Science-fiction-Adventure) erschien unter dem Broderbund-Label in "normaler" Verpakkung. Mit dem riesigen Entwicklungsaufwand für die BTZ-Spiele hatte sich Synapse endgültig übernommen und mußte seine Pforten schließen. Die Programmierer wurden in alle Winde verstreut.

Die restlichen Ex-Imagine-Entwickler schlossen sich zu Denton Design zusammen und sind ebenfalls noch in der Branche tätig: "Frankie goes to Hollywood" und "Shadowfire" hießen ihre ersten Hits, mit Kenny Everett schuf Steve Cain, der Grafiker der verhinderten Mega-Games, außerdem "Star Trek", "Black Lamp" und "Star Goose". Den Namen "Imagine" kaufte wiederum Ocean, die unter diesem Label größtenteils Sportspiele und Konami-Lizenzen veröffentlichten.

Das dritte große "Angekündigt, aber nie erschienen"-Projekt schlug ähnliche Wellen, endete jedoch weniger dramatisch. Auch diesmal, im Frühjahr 1984, diente eine spektakuläre Anzeigenkampagne als Herold: Erst war sie schwarz und weiß und ohne Firmenlogo mit einem verschwörerischen "Who are the Lords of Midnight?" betitelt, Monat für Monat kamen weitere Texte und Elemente dazu, bis sich schließlich der damals noch recht unbescholtene Hersteller Beyond als Urheber zu erkennen gab: In einer Zeit, in der man die Größe eines Spiels noch auszählen konnte und in Bildschirmen angab, schlug die Zahl 36000 wie eine Bombe ein. Mike Singletons "Lords of Midnight", eines der bis heute technisch innovativsten und spielerisch vorbildlichsten Strategiespiele, wurde der Sommerhit von 1984 und mit Computerspielpreisen überhäuft. Ein knappes Jahr später übertrumpfte sich Singleton selbst mit der Fortsetzung "Doomdark's Revenge" um noch einmal 12000 "Bildschirme", quasiintelligente Charaktere und edle Grafik. Der Presserummel um den dritten Teil der "Midnight-Serie", "Eye of the Moon", dauerte knapp zwei Jahre, dann erkannten die Journalisten, daß sie an der Nase herumgeführt wurden. Mutige Journalisten fragen Mike Singleton noch heute nach dem Abschluß seiner Beinahetrilogie...

Scooby Doo schlug niemals zu

Mit einem "interaktiven Film" sprichwörtlich auf die Schnauze gefallen ist der englische Hersteller Elite. Unter dem Namen des prominenten Cartoon-Hundes "Scooby Doo" kündigten die Macher 1985 einen grandiosen Computerfilm mit tonnenweise Animation, intelligenten Charakteren und Supersound an. Ein Grafiker malte ein paar famose Bildchen, aufwendige, doppelseitige Anzeigen wurden gestaltet und die Presse informiert. Erst dann scheint man einen Programmierer hinzugezogen zu haben, der schnell bemerkte, daß ihm auf dem Spectrum nur knapp 40 KByte zur Verfügung standen. Immer stiller wurde es um Scooby Doo, bis ein Jahr später ganz verschämt ein Programm unter diesem Namen erschien. Leider hatte es mit den zahlreichen veröffentlichten Anzeigenmotiven nicht mehr viel zu tun. Das "andere" Scooby Doo wurde im Auftrag von Elite von Gargoyle Games schnell und schludrig heruntergeschrieben und entpuppte sich als mittelmäßiges Plattformspiel, das bis auf den Namen durch nichts mehr an das versprochene Superspiel erinnerte. Danach steckte sich Elite leichtere Ziele und ist bis heute im Geschäft.

Gargoyle Games jedoch nicht mehr: Bevor sie Scooby Doo verbrachen, gehörten die Entwickler zu den umjubelten Stars der englischen Softwareszene. Nach den grafisch herausragenden Fantasy-Spielen

"Tir Na Nog" und "Dun Darach" begannen sie an der Science fiction-Trilogie "Siege of Earth" zu werkeln. Alle drei Teile wurden mit präzisem Veröffentlichungsdatum beworben; nur "Marsport" erschien wirklich, die Nachfolger versanken im Ram des Vergessens.

Frontier — beinahe ein "Elite"-Killer

Die britische Telefongesellschaft British Telecom (kurz BT) leistete sich 1985 mit der Gründung des eigenen Softwarehauses Telecomsoft einen ganz besonderen Luxus: Fünf Jahre lang erschienen unter den Labels Firebird, Rainbird und Silverbird Computerspiele für alle gängigen Systeme. Für den guten Start wurde eines der erfolgreichsten Programme aller Zeiten eingekauft: "Elite" von David Braben und Ian Bell. Elite brachte Firebird (und BT) jede Menge Geld — da müßte noch mehr zu holen sein, dachte man sich.

Schon kurze Zeit später angelten sich die BT-Leute das erfahrene Entwicklerteam Realtime Software, die erst ein Action-3-D-Spiel für Spectrum und Schneider ablieferten und dann mit "Carrier Command" begannen. Noch bevor Carrier Command fertiggestellt wurde, bastelte man bereits an einem Projekt namens "E.P.T." (böse Gerüchte sagen, daß es zuerst E.P.O. hieß: "Elite Piss Off"). Es sollte das größte, schönste und 16bittigste Weltraumspiel überhaupt werden. Dutzende von Raumschiffen, alle mit unterschiedlichen Cockpits, realistisch simulierte politische Systeme, denen man beispielsweise als Söldner zum Umsturz verhelfen kann. Keine Überlicht-Geschwindigkeit, sondern Langstreckenflüge im Kälteschlaf. Die Handlung sollte sich über Hunderte von Jahren erstrecken, in denen die Galaxis sich immer weiter entwickelt. Und, und, und.

Als die Realtime-Programmierer 1987 von *POWER PLAYs* Boris Schneider interviewt wurden, zeigten sie unter der Hand erste Demos und riefen bei unserem sehr verwöhnten Tester glänzende Augen hervor. Leider zählt Realtime zu den Programmierteams, die notorisch alles zu spät fertigstellen (jüngstes Beispiel: Oceans "Battle Command" erschien rund ein Jahr zu spät auf Amiga und fast zwei Jahre zu spät auf MS-DOS). So zog sich auch die Entwicklung von E.P.T. in die Länge. Als erstes wurde der Name geändert: "E.P.T." steht in den USA für Early Pregnancy Test (früher Schwangerschaftstest) — nicht gerade der ideale Name für eine kolossale Weltraumoper. "Frontier" klang da schon viel besser.

Da Frontier das ultimative Weltraumspiel werden sollte, häuften sich die Verbesserungsvorschläge und die Änderungen. Irgendwann schmiß einer der Programmierer das Handtuch, der British-Telecom-Projektleiter ebenfalls. Inzwischen meldete sich auch David Braben zu Wort, der ein offizielles Elite 2 nicht ausschließen wollte. Und schließlich stellte jemand bei BT fest, daß Firebird seit vielen Monaten nur Verluste einfuhr. Der ganze Laden wurde kurzerhand an Microprose verkauft.

Der amerikanische Hersteller Synapse bewarb kühn ein Spiel, das nicht einmal im Grundkonzept jemals existierte. "Reptilian" bestellten Apple-Besitzer vergeblich.

"Quarterstaff" zählt zu den innovativsten Rollenspielen (rechts). Es ist nur für den Mac erhältlich und kam nie nach Deutschland. Die deutsche Version von "Zork" (links) gab es zwar — aber nicht zu kaufen. Dazwischen: Mike Singletons "Lords of Midnight". Fans warten bis heute auf den 3. Teil.



Aus Bullfrogs Rumpelkammer: "Ember", "Colony" und "Hell" wurden zugunsten ehrgeizigerer Projekte schnell verworfen. Darunter die "vergessene" Amiga-Version des englischen Bestsellers "Sabre Wulf" (Ultimate/Rare) und kämpfende Monster aus David Jones ("Blood Money", "Lemmings") gewaltlastigem "Gore".

An diesem Punkt kam das endgültige Aus für Frontier. Das Endlosprojekt wurde wohl in gütlichem Einvernehmen aller Seiten gestoppt. Insider behaupten, Microprose wollte kein Geld mehr reinstecken, umgekehrt wollten die Programmierer wohl keinen Microprose-Vertrag unterschreiben, der ihnen weniger Rechte als der BT-Vertrag gegeben hätte. Nur eines ist sicher: Die Geschichte war zu dem Zeitpunkt derart verworren, daß selbst ohne Abbruch der Entwicklungsarbeiten nie ein fertiges Spiel zustande gekommen wäre.

Bullfrogs Aprilscherz

Wer im Jahre 1990 die Aprilausgabe des englischen Magazins "The One" aufschlug, sah sich ganz unverhofft mit dem neuesten Projekt der Populous-Schöpfer Bullfrog konfrontiert. Im exklusiven The-One-Preview protzte Bullfrog mit bombastischen Zahlenangaben zum angekündigten "Cyber Assault 556": Das Spiel-Universum sollte aus 50 Milliarden Planetensystemen mit jeweils eigenem kulturellem und politischem System bestehen, die miteinander kommunizierten, Handel trieben und Kriege führten. Alles war in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt; dank ausgefeilter Routinen sollten 400 Millionen Vektorberechnungen gleichzeitig ausgeführt und 1500 komplexe 3-D-Objekte ohne Geschwindigkeitsverlust bewegt werden. The One berichtet weiter: "Cyber Assault runs at 25 frames a second — the average update speed for graphics this detailed is (...) one frame every two seconds." Gegenüber der Konkurrenz also eine mehr als 20fache Rechengeschwindigkeit. Alle Bildschirmtexte und Meldungen waren als glasklare Sprachausgabe angekündigt, mittels der Speicherung einzelner Sprachlaute sollten Sätze, Phrasen und ganze Gespräche vom Programm selbständig zusammengebastelt werden.

Künstliche Intelligenz durfte da natürlich nicht fehlen; kombiniert mit dem "Ultrasonic 3D Digitiser" der Universität von Surrey simulierte Bullfrog alle denkbaren Persönlichkeiten des fiktiven Universums. Der Digitiser konvertierte dabei Dutzende von menschlichen Gesichtern in Vektorgrafik, die das Programm simultan mit der Sprachausgabe simulieren konnte. Das Spiel war für den Jahreswechsel 1990/91 angekündigt, wurde jedoch in der Maiausgabe von The One als Aprilscherz deklariert.

Daß nicht nur Tausende von Lesern, sondern auch die eifrigen The-One-Schreiber in Aussicht auf eine exklusive Story den Bullfrog-Jungs auf den Leim gingen wird von Peter Molyneux dementiert: "Wir bekamen jedoch soviel Leserpost, daß wir auch zwei Jahre danach noch ernsthaft über Cyber Assault nachdenken. Vielleicht kommt's ja noch..."

Das totale Vergessen: Infocom

Einer der witzigsten Spieleautoren überhaupt, Ex-Infocoms Steve Meretzky, hat ebenfalls zwei Beinahespiele auf seinem Konto. Wer "Hitchhikers Guide to the Galaxy" zu Ende gespielt und einen Fuß auf Magrathea gesetzt hat, wartet heute noch auf die im Programm versprochene Fortsetzung. Mangelnder Verkaufserfolg war hier nicht der Grund — Hitchhiker war das meistverkaufte Spiel von Infocom. Die Zusammenarbeit zwischen Programmierer Meretzky und Autor Douglas Adams muß der-

"Bounty Bob" war eine der erfolgreichsten Spielfiguren der Software-Frühzeit. Seine Abenteuer als Feuerwehrmann gab's jedoch nur auf dem Papier.

art nervenaufreibend gewesen sein, daß beide erstmal ein anderes Spiel gestalten wollten. Adams bastelte wenig motiviert an "Bureaucracy" herum, danach war ihm wohl die Lust an Adventures endgültig vergangen. Insider munkeln, daß sich Infocom finanziell einen zweiten Hitchhiker nicht hätte leisten können, weil horrende Lizenzgebühren zu zahlen waren.

Kurz vor dem Zusammenbruch Infocoms bastelte Steve Meretzky an einem neuen Adventure-Spiel, das etwas actionlastiger gewesen wäre. Bei einem Besuch im Januar 1988 fanden die damaligen *POWER-PLAY*-Redakteure Gregor und Boris in seinem Büro ein Aquarium mit einem Schiffswrack, Bücher über

Linels "Warriors of Darkness" versprach ein heißes Action-Adventure zu werden. Von den angekündigten 2 MByte Grafik und 1000 Animationsphasen sahen wir jedoch ausschließlich Material, das von bekannten Vorlagen (z.B. Segrelles und Frazetta) schnöde abgepinselt wurde. Links: "Enigma Force" bzw. "Backpackers Guide to Universe II", das von "Computer & Video Games" sogar schon als Wettbewerbspreis versprochen wurde. Die glücklichen Gewinner warten noch heute. Darunter zwei Spiele von Image Works und Gremlin die es ebenfalls nicht übers Konzeptstadium hinausschafften.

Schiffsuntergänge und Tiefseetauchen, Poster mit Unterwasserbildern und einen Pakkungsentwurf mit dem Schriftzug "Titanic". Auf die Frage "Steve, könnte dein nächstes Spiel etwas mit einem gesunkenen Schiff zu tun haben?", antwortete er kurz und bündig "Kein Kommentar". Die Presseabteilung bat uns freundlich, noch nichts von dem, das wir in Steves Büro gesehen hatten, zu berichten.

Überhaupt hat Infocom noch eine weitere, geradezu sensationelle Leiche im Keller: deutschsprachige Spiele. Bei unserem Besuch Anfang 1988 erhielten wir eine Diskette mit einer ersten Version von "Zork 1" in Deutsch. Leider schlugen Activisions rigorose Sparmaßnahmen zu, bevor Infocom die letzten technischen und sprachlichen Probleme lösen konnte — so bleibt unsere Betadiskette vielleicht ein unersetzbares Einzelstück.

Von Infocoms spektakulärstem Flop spricht man nur hinter vorgehaltener Hand: "Infocomics", elektronische Comicbücher, die in Zusammenarbeit mit "Tom Snyder Productions" entstanden. Drei Reihen wurden angekündigt: Gamma Force, Worlds of Zork und Lane Mastodon. Erschienen (und das nur auf Apple und MS-DOS) ist lediglich ein Lane-Mastodon-Comic in so geringer Auflage, daß ein gut erhaltenes Original eine echte Rarität ist. Die Programme waren praktisch nicht interaktiv, sondern nur Animations-Shows. Trotz eines Preises von unter 10 Dollar waren die Disketten nicht an den Mann zu bringen. Die Idee starb schneller, als man hingucken konnte.

Mit Infocoms Zusammenbruch 198x verschwand übrigens ein bereits fertiggestelltes Spiel in der Versenkung, das international noch eine große Zukunft gehabt hätte: Das opulente Macintosh-Rollenspiel "Quarterstaff" wurde nicht "in-house" entwickelt, sondern noch 1989 eingekauft. Infocom zerbrach, bevor das innovative Spiel nach Europa kam oder, wie geplant, für Amiga und ST umgesetzt wurde.

England 1984/85: Vergessene Versprechen

In der ersten Hälfte der 80er Jahre waren englische Hersteller die wichtigsten Spielelieferanten für deutsche Computerbesitzer. Von der Insel kamen zu dieser Zeit Hits wie "The Hobbit", Ultimates (die Entwickler nennen sich heute Rare) "Atic Atac", Tony Crowthers "Blagger", "Paradroid" von Andrew Braybrook und der All-Time-Classic "Elite".



Der große Abräumer unter den ersten britischen Bestsellern war Matthew Smiths "Manic Miner", eine eigenständige Hommage an den amerikanischen Bildschirmhelden "Miner 2049". In der klassischen Version für den englischen Na-

Konix aufwendige Mega-Konsole gab's nur auf dem Reißbrett, obwohl Software-Stars wie Jeff Minter schon eifrig dafür programmierten.

NOW THE POWER TO FIGHT BACK...

BECOME INVINCIBLE!!

ACTION REPLAY CARTRIDGE

ACTION REPLAY

MEHR POWER

MEHR LEBEN

MEHR LEVELS

MEHR ENERGIE



FUER NUR DM 149.00 zzgl. VERSANDKOSTEN

MIT DEM
ACTION REPLAY CARTRIDGE
KOENNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN!

- Durch mehr Leben, mehr Power, mehr Munition und mehr Energie wird es kein Gegner mehr schaffen, Sie zu ueberwinden.
- Einfach zu bedienen: Geben Sie die Parameter fuer das Spiel ein und durchlaufen Sie Levels, die Sie nicht gesehen haben.
- Das Action Replay Modul hat einen exklusiv entwickelten LSI-Chip, der es erlaubt, Ihre Modul-Parameter zu veraendern.

- Eine Bedienungsanleitung gibt Ihnen fuer die letzten und aelteren Spiele die Parameter an.Fuer Ihr Lieblingsspiel einfach die Parameter-eingeben, um mehr Leben, Energie usw. zu bekommen.
- Mit der intelligenten ASIC-Hardware erkennt das Action Replay Cartridge auch die neusten Spiele(bis zu 8 Megs). Die letzten Parameter werden in denmonatich erscheinenden GAME BUSTER-Magazinen publiziert.
- Keine Vorkenntnisse notwendig, da alle Eingaben ueber den Joystick/Pad getaetigt werden. Einfacher geht es nicht.
- Das Modul arbeitet als Adapter fuer japanische Module! Kein Adapter mehr notwendig. (Eine Adapter alleine kostet ca. DM 60,00!)
- Komplett-Lieferung.

TECHNO KID

ALLE BESTELLUNGEN IN 48 STUNDEN LIEFERBAR





Eurosystems Computer Products

DATAFLASH GmbH Wassenbergstr. 34, 4240 Emmerich, Tel.:02822/68545 u. 68546, Telefax: 02822 - 68547

Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskasse.

Versandkosten bei Vorkasse DM 6,00, bei Naqchnahme DM 10,00. Unabhaengig von der bestellten Stueckzahl.

Distributor fuer Berlin: **MUEKRA DATENTECHNIK,** Schoenebergerstr. 5, 1000 Berlin 42, Tel;030/7529150-60

fuer Oestereich: **COMPUTING ZECHBAUER,** Schulgasse 63, 1180 Wein, Tel; (0222)-4085256

DARIUS-SOFT, GAndreas-Huger-Gasse 56/1, 1220 Wein, Tel; 01/2395800 u. 2384460, Telefax; 01/2398115

fuer die Schweiz: **SWISOFT AG,** Obergasse 23, CH-2502 Beil, Tel;032/231833

fuer Holland: **EUROSYSTEMS B.V.,** Postbus 179, 6710 BD Ede, Tel;085/5165655, Telefax; 08380/32146

Auch erhaeltlich bei allen Conrad-Electronic-Filialen, Bei allen Allkauf SB-Warenhaesern und Fotofachgeschaeften.



Für Elite retteten Greg Hollis und Roy Carter (ganz oben) das lang überfällige "Scooby Doo"; später blieben sie dem Kunden selbst die komplette "Siege of Earth"-Trilogie schuldig (siehe Anzeige). Kleines Bild: "Backpackers"-Programmierer Bob Hamilton erhält von seinem Boss symbolisch eine Pünktlichkeitsuhr überreicht. Damals ahnte keiner der beiden, daß es die Fortsetzung nicht mehr rechtzeitig schaffen würde... Imagine Starprogrammierer John Gibson (später bei Denton Design) und Eugene Evans posieren kurz vor dem finalen Bankrott mit Firmengründer Dave Lawson.

Nochmals Rainbow Games: Ein Blick auf die fulminante Grafik des geplatzten Automaten macht den Fan geradezu schwermütig...

tionalcomputer Spectrum brach das Jump'n'Run in 20 bildschirmgroßen Levels alle Verkaufsrekorde. Die Fortsetzung wurde mit Spannung erwartet und durch euphorischen Presserummel angekündigt. Selbst in Deutschland, wo sich gerade der VC 20 und der neue Traumcomputer C64 ein heißes Duell lieferten, wurden zur Begrüßung des "Jet Set Willys" ganzseitige Anzeigen geschaltet und Willy-Gewinnspiele ausgetragen. "Jet Set Willy" entpuppte sich zwar als doppelt so groß, jedoch nur halb so gut wie sein Vorgänger. Trotzdem stieg es nur drei Tage nach seinem Erscheinen auf den ersten Platz der "Daily Mirror"-Charts ein und vertrieb von dort Bestseller wie Oceans Frühwerk "Hunchback", Digital Integrations "Fighter Pilot" und "Manic Miner", das dort seit einem Jahr einsam auf der Spitzenposition stand.

Programmierer Matthew Smith wurde ein Star, trennte sich von Bug Byte und (mit)begründete das Softwarehaus Software Projects. Noch während "Jet Set Willy" auf dem Spitzenplatz der Charts stand, kündigte Smith einen dritten Teil an. Das war das Letzte, was man von dem damals 19jährigen hörte: Auf "Willy and the Taxman" warten die Spieler noch heute, und Software Projects versank schnell in der Versenkung. Matthew Smith war schon davor untergetaucht; von seinem Schicksal künden seltsame Geschichten...

Die Hype-Bombe Miner Willy wirkte auf die Konkurrenz eher motivierend, denn abschreckend. Das Liverpooler Softwarehaus Imagine (in England durch die Gerüchte von großverdienenden Jugendlichen und Ferrari-fahrenden Programmierern bekannt), hatte zwar noch keinen richtigen Hit abgeliefert, galt jedoch seltsamerweise als einer der weltbesten Hersteller. Um dem (durch originelle und extrem großspurige Anzeigen teuer erkauften) Ruf gerecht zu werden, begann Imagine zwei zukunftsweisende Projekte auszutüfteln. Auf "Bandersnatch" (C64) und "Psyclapse" (für den Sinclair Spectrum) wurde von der Presse erstmalig der Begriff "Mega Games" angewendet; um die Erwartung zu schüren, initiierte Imagine eine aufsehenerregende Pressekampagne. Monat für Monat erschienen Anzeigen, die neue Einzelheiten enthüllten und das Programmierteam (John Gibson, Eugene Evans, Ian Weatherburn und Mike Glover) bei der Arbeit zeigten. Daß "Psyclapse" und "Bandersnatch" niemals wirklich über das Konzeptstadium hinauskamen, zeigte sich bald darauf mit einem Paukenschlag: Imagine meldete Konkurs an, der firmeneigene Motorrad-Rennstall wurde verkauft und die Mitarbeiter trieben in alle Richtungen auseinander.

Ein Team des BBC hatte die letzen Tage eifrig mitgefilmt: Die junge Spielebranche hatte ihren ersten Skandal. Der entstandene Dokumentarfilm zeigte Mißmanagment, technische Inkompetenz und reinrassigen Größenwahn. Am Ende blieb Imagine verschiedenen Partnern zirka 1 Million Mark schuldig. Einen Großteil des Imagine-Budgets schluckte die Marketingkampagne, für die unter anderem der weltbekannte Fantasy-Künstler Roger Dean verpflichtet wurde. Ihn nahmen die Imagine-Bosse Ian Hetherington und Dave Lawson mit, als sie Finchspeed gründeten. 1987 war aus Finchspeed "Psygnosis" geworden und mit "Brataccas" das angebliche Mega-Game als eines der ersten 16-Bit-Spiele (nur) für Sinclair QL, Amiga und Atari ST veröffentlicht.

Electronic Arts' Amiga-Leichen

Auch Branchenriese Electronic Arts hat ein paar peinliche Leichen im Keller. Mit Einführung des Amiga 1987 stellte sich EA-Chef Trip Hawkins als Gallionsfigur vor den neuen Computer. EA programmierte bereits auf den Amiga-Entwicklungssystemen (noch in Teakholzkisten) und legte den ersten paar Tausend Amigas eine Demodiskette mit kommenden Produkten bei. Star der Diskette war "Kaleidoscope", ein wirres Farbenflacker-Demoprogramm, aus dem nie das versprochene Multimediaprodukt geworden ist. Ebenfalls auf der Diskette angekündigt: "Return to Atlantis" (kam mit drei Jahren Verspätung und war dann hoffnungslos überholt) und "Pinball Construction Set" — von diesem Titel existiert nur die Grafik auf der Demodiskette, programmiert hat ihn keiner. Angeblich sollte der Original-Pinball-Autor, Bill Budge, die Amiga-Version schreiben, doch dem eingefleischten Apple-Mann sagte Commodores 16-Bitter nicht

zu. Budge arbeitete daraufhin mehrere Jahre lang an einem "Robot Construction Set", bei dem man in 3-D-Grafik Roboterarme bewegen sollte. Das Produkt wurde nie fertig, und Bill Budge verschwand völlig in der Softwareversenkung. Auf einer denkwürdigen Tonbandkassette mit den größten Hits des EA-Gesangsvereins trällert Trip Hawkins u.a.: "Bill Budge, wo bist du bloß, schreib uns noch ein Programm."

Datenfehler bei Datasoft

Eine ganze Reihe von Nichterscheinern gab es bei Datasoft, Anfang der 80er Jahre bekannt durch "Dallas Quest", "Super Bunny" und "Cohens Towers". Datasoft kaufte Arcade-Lizenzen wie "Pole Position 2" und "Elevator Action", die jedoch niemals auf Diskette erschienen. Witzigerweise hatte angeblich jeder C-64-Besitzer, der was auf sich hielt, "Elevator Action" als Raubkopie oder würde es ganz sicher in den nächsten Tagen bekommen. Wenn man den Freund dann auf die Probe stellen und es kopieren wollte, war gerade die Diskette kaputt oder bei einem Kumpel oder die Post hatte sie noch nicht gebracht oder...

Warum gerade Elevator Action, ein eher durchschnittliches Spiel, einen derartigen Kultstatus erreichte, ist bis heute unbekannt. Eine englische Firma brachte schließlich eine Elevator-Action-Umsetzung heraus.

Größter Reinfall von Datasoft war aber das ambitionierte "Alternate Reality"-Projekt. Alternate Reality liest sich heute eher wie der Trick einer Marketingabteilung als ein tolles Spielkonzept. Im ersten Teil ("The City") wird der Spieler von der Erde entführt und auf irgendeiner fremden Welt abgesetzt. Warum er dort ist, was er dort soll und wie er wieder heimkommt, muß er erst herausfinden. In Teil 1 gibt es nur "Türen" in die anderen Teile. Geht man beispielsweise in den Dungeon, wird lediglich der Spielstand gespeichert. Diesen kann man dann in Teil 2, "The Dungeon", laden, dort ein paar Puzzles lösen, dann wieder in Teil 1 mit neuen Schätzen und mehr Hitpoints zurückkehren. Unter den weiteren fünf Teilen sollten "The Arena" (Gladiatorenkämpfe), "The Castle" (das Schoß des Herrschers) und "The Wilderness" (hinter den Stadtmauern) erscheinen. Erst im siebten Teil in Kombination mit den sechs anderen hätte der Spieler das Puzzle seines Daseinszwecks auf dieser Welt gelöst. Jeder Teil für sich bot zwar einige "Mini-Adventures", aber erst gemeinsam hätte das Spiel als solches erfolgreich beendet werden können. Nachdem Teil 1 mit ziemlicher Verspätung kam, dauerte es fast eineinhalb Jahre, bis die Programmierer Teil 2 fertiggestellt hatten. Bei dieser Rate wäre Teil 7 wahrscheinlich nicht vor dem Jahre 2000 erschienen. Außerdem waren die Programmierer an die Kompatibilität zu Teil 1 gebunden und hätten im Laufe der Jahre wenige spielerische und technische Neuerungen einbringen können.

Schon für den zweiten Teil modifizierten die Programmierer das System, damit ein eigenständigeres Rollenspiel entstand. Die Kundschaft war jedoch zu diesem Zeitpunkt von der Warterei schon verärgert, und "The Dungeon" blieb wie Blei in den Regalen liegen. Die anderen fünf Teile erschienen erst gar nicht mehr. So rätselt eine Handvoll Alternate-Reality-Fans auch heute noch, warum sie auf diesen fernen Planeten entführt wurden.

Etwas Ähnliches passierte zu dieser Zeit übrigens auch englischen Abenteurern, die sich in "Sword & Sorcery"-Gefilde verliefen. Hersteller PSS hatte S & S ebenfalls als Rollenspielserie modular angelegt, nach dem Auftakt jedoch schnell wieder verhungern lassen, so daß sich die Spieler bis heute mit einem einzigen winzigen Dungeon-Level begnügen müssen.

Fast Made in Germany

Auch in Deutschland gibt es Spiele, die es nie in die Geschäfte geschafft haben. Rainbow Arts kündigte beispielsweise nach dem großen Erfolg der "Great Giana Sisters" die Fortsetzung an. Diese wurde dann, wie es offiziell hieß, "aus Qualitätsgründen" gestrichen. Unter der Hand munkelt man freilich, daß Nintendo doch zu enge Verwandtschaftsbeziehungen zwischen Giana und Mario sah. Keinen Gefallen getan hatte sich U.S. Gold, der englische Vertrieb der Sisters, der groß mit "Move over, Brothers" (Macht Platz, Brothers) warb und sicherlich den einen oder anderen Nintendo-Chef damit verärgerte.

Der deutsche Vorstoß in den Automatenmarkt wollte Rainbow Games, einer Schwesterfirma von Rainbow Arts, wagen. Eine Automatenplatine wurde nahezu serienreif entwickelt, mit der Programmierung eines bis heute namenlosen Spiels begonnen. Aus Kostengründen (die innovative Platine brauchte sehr viel, damals sündhaft teures RAM), wurde das Projekt allerdings eingestellt. Programmierer Heiko Schröder und Grafiker Celal Kandemiroglu programmierten daraufhin "X-Out", einen Actionreißer für Amiga und ST.

Die Hardware hat's schwer

Als den größten Software-GAU muß man jedoch das Konix-Multisystem, des gleichnamigen englischen Joystick-Herstellers krönen. Die Geschichte dieser Wunderkonsole war derart von Pleiten geschüttelt, daß man heute nur den Kopf schütteln kann, wie die Presse das Gerät lobte und dabei vergaß, die Versprechungen des Herstellers zu hinterfragen.

Bei der Septembermesse in London 1989 war Konix mit einem Stand vertreten. Der erste Messetag kam und verging — der Konix-Stand blieb leer. Während schon die ganze Branche am Munkeln war, schleppten Konix-Mitarbeiter während des zweiten Messetages erste Prototypen auf den Messestand. Von fertigen Produkten war man allerdings noch weit entfernt, richtige Software lief kaum. Dabei waren die Maschine und tolle Entwicklungssysteme schon vor Monaten versprochen worden.

Haarsträubend war der "Hydraulikstuhl", den man für das Konix zusammengezimmert hatte. Alleine schon die Tatsache, daß der Plastikstuhl nicht nur den Spieler, sondern auch den Monitor beherbergen sollte, ließ viele Verkäufer fragen, ob das Ding überhaupt durch den TÜV kommt. Den Bewegungseffekt sollten zwei umgebaute Bohrmaschinenmotore liefern, die den pendelnd aufgehängten Sitz mit minimalen Kraftaufwand bewegen. Die Prototypen gaben allerdings schon bei mittelschweren Erwachsenen innerhalb von Minuten den Geist auf... Außerdem sollte das Konix Spezialdisketten mit "chemischen" Kopierschutz anstelle von Modulen verwenden. Jeder Softwarehersteller hätte also, à la Nintendo nur bei Konix selbst die Disketten kaufen und duplizieren können — keine Chance für Raubkopierer. Wie allerdings ein "chemischer" Kopierschutz aussieht, fragen sich heute noch weltweit die Diskettenhersteller. Die Hydraulikkonsole selbst starb, noch bevor diese und andere Fragen geklärt werden konnten.

Das Postskriptum läßt das Konix noch ein paar Monate länger überleben: Branchen-Insider behaupten, daß Atari die Konix-Technologie nach dem Zusammenbruch kaufte. So hat der "Panther", das von Atari in letzter Sekunde fallengelassene Konsolen-Projekt, einen Spezialchip des Konix verwendet. Das würde bedeuten, daß der betreffende Chip gleich zweimal auf der Strecke blieb. *bs/wi*

Top Players Golf - Cyber Lip - Ghost Pilot - King of Monsters - Ninja Combat - Sengoku

Händleranfragen erwünscht !!!!



ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

GEO

offiziell in Deutschland !!!!



Super News:

Trash Ralley
Soccer Bowl
Fatal Fury
Eightman
Robo-Army
usw.

demnächst auch mit Postzulassung !!!!

RGB- und PAL-Geräte!!!

NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling

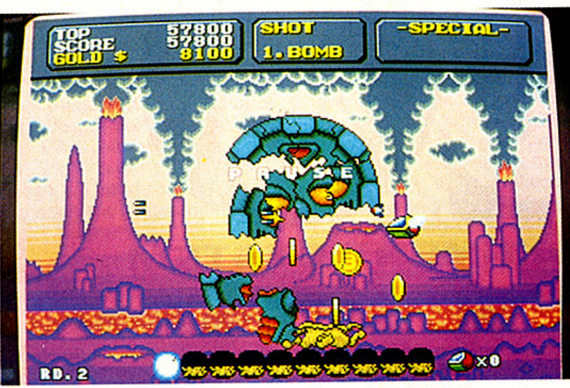
Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Eightman - Robo Army

SNK

General-Vertretung-Deutschland

M & B
Hard- and Software
SNK-Generalvertretung Deutschland
Björn Bersheim
Buchholzer Straße 1, 5475 Burgbrohl-Buchholz
Phone: 02636/4686, Fax: 02636/4662

Bonbon-Ballerei



Mit Super Fantasy Zone gibt ein Klassiker seinen 16-Bit-Einstand

S. Fantasy Zone

Videospieler, die sich schon früher in der Fantasy Zone vergnügt haben, dürfen sich mit Recht als Joypad-Veteranen bezeichnen: Der direkte Vorgänger zum vorliegenden *Super Fantasy Zone* hatte den gleichen Namen (nur ohne das "Super"), erschien für das Master System und ist seit Ende der 80er Jahre global in Vergessenheit geraten. Wie in den Vorläufern scrollt der Bildschirm horizontal nach links und rechts, während ein kaum modifizierter "Opa Opa" (ein eiförmiges Raumschiff das bei Bedarf ein kräftiges Beinpaar ausfährt) auf alles ballert, was sich rührt. Besonderes Augenmerk solltet Ihr auf ein Dutzend Monstergeneratoren legen. Erst wenn Ihr diese mit der Bordkanone zerblasen habt, läßt sich der Obergegner der jeweiligen Stufe blicken.

Die widerstandsfähigen Monstergeneratoren, sowie die meisten der fliegenden und hüpfenden Gegner lassen im Todeskampf klingende Münzen fallen. Sammelt Ihr flink, lohnt sich schon bald ein Besuch im Waffengeschäft, das ab und an in Form eines Fesselballons über den Bildschirm flattert. Dort erhaltet Ihr alles was das Herz begehrt: Verschiedene Laser, bessere Bomben, schnellere Motoren und Flügel, flinkeres Schuhwerk, sowie allerlei ungewöhnliche Sonderwaffen. Leider halten diese Hilfsmittel jeweils nur für einen begrenzten Zeitraum. Testmuster von Galaxy. *wi*

gut

Trotz des Sprungs in die 16-Bit-Liga wirkt Opa Opa nahezu unverändert; verwandte Grafik, identische Steuerung und der gleiche Mangel an spielerischen Gags und Finessen macht *Super Fantasy Zone* eher zu einer Umsetzung, denn zu einem echten Nachfolger. Sunsoft hat jedoch auch die guten Seiten in die Neuzeit hinübergerettet: Das knallbunte Actionspektakel ist unkompliziert, aber trickreich; verwirrende Feindtaktiken und schlaue Endgegner fordern Einsteiger und Profis. Außerdem motivieren abgefahrene Comicgrafik und fetzige Musik — wer auf putzige Intro-Sequenzen und knuddlige Extrawaffen steht, sollte sich diese *Defender*-Variante besorgen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 77%

Grafik: 69% Sound: 82% Schwierigkeit: einstellbar

Paßwunder



Eine Feldübersicht wäre nützlich gewesen: So paßt man ins Ungewisse.

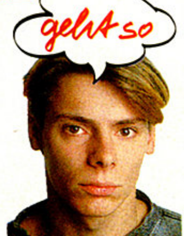
Tecmo World Cup 92

Mit *Tecmo World Cup* kommt eine Fußballsimulation auf Euch zu, die im Gegensatz zu vielen anderen Spielen des Genres, ganz ohne einen Managerteil auskommt. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Einzelspiel oder der Weltmeisterschaft. Sind zwei Joypads angepropft, darf man auch gegen einen Freund kicken. Das obligatorische "Options"-Menü mit allerlei einstellbaren Parametern ist ebenfalls vorhanden. Hier kann Spieldauer, Schwierigkeitsgrad und Tastenbelegung eingestellt werden.

Beginnt Ihr eine Weltmeisterschaft, wird zuerst eine gewünschte Nation ausgesucht und dann in einer Vierergruppe um den Sieg gekämpft. Der Gruppenerste kommt in die nächste Runde — ins Achtelfinale. Gewinnt Ihr alle weiteren Spiele, seid Ihr glorreicher Weltmeister.

Auf dem Rasen angekommen, seht Ihr das Spielfeld von der Seite. Ihr steuert den ballführenden Spieler mit dem Joypad und paßt oder schießt auf Knopfdruck in eine gewünscht Richtung. Glücklicherweise erlaufen Eure Mannen jeden Paß; in Tornähe wird direkt in Richtung Kasten geballert. Dabei kann die Schußrichtung, genau wei beim Passen mit dem Joypad angegeben werden. Seid Ihr in der Defensive, wechselt Ihr den Spieler auf Knopfdruck oder grätscht in den ballführenden Gegner. Selbst Einwürfe, Elfmeter und Ecken fehlen nicht. Nur Fouls kommen so gut wie nie vor. *kn*

geht so



Tecmo World Cup bringt eine Menge Spaß, obwohl eine Fußballsimulation nicht unrealistischer hätte ausfallen können. Bestes Beispiel: Jeder Paß sitzt, jeder Torschuß wird gehalten. Wenn der Mann mit den Handschuhen dann doch mal hinter sich greifen muß, ist die eigentliche Ursache des Tores unerklärlich ("Wieso ging der denn rein?"). Toll angesetzte Taktiken enden meist in den Händen des Keepers ("Der sitzt aber... Mist!"). Einfache Steuerung und automatischer Torwart sind zwar eine nette Idee — man kann's aber auch übertreiben (nicht mal Eigentore darf man schießen). Dank der simplen Steuerung nur Fußballeinsteigern zu empfehlen.

STECKBRIEF

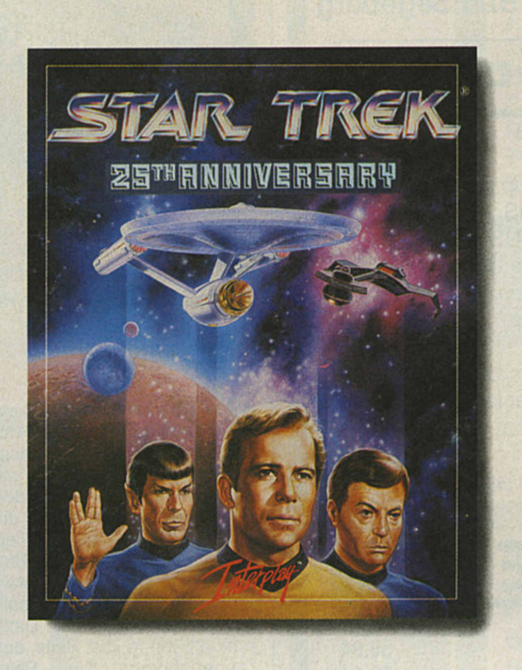
Genre: Sport
Hersteller: Tecmo, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 60%

Grafik: 65% Sound: 52% Schwierigkeit: einstellbar

DIE REISE GEHT WEITER!

STAR TREK: 25th Anniversary™.





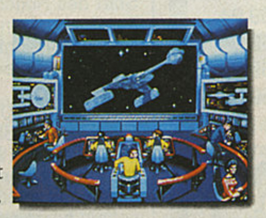
Schnallt Eure Sitzgurte fest, bringt Eure Sitze in Aufrechtposition und packt alle anderen Computerspiele ein. Gleich werdet Ihr ein Föderationsraumschiff auf einer wilden Bergund Talfahrt über die letzte Grenze fliegen.

STAR TREK: 25th Anniversary kombiniert einen realistischen drei-dimensionalen Raumfahrtsimulator mit einer großen Auswahl an Rollenspiel-Abenteuern und kreirt so ein fesselndes Spiel galaktischer Entdeckungsreisen.

Du spielst James T. Kirk und erlebst selbst die Spannung, mit Interplays phantastischen, neuen, supermodernen, digitalisierten plastischen Darstellungen die U.S.S. Enterprise™ zu fliegen. Du bist in Kontrolle von Phasern, Photon-Torpedos, Schutzschilden, Kommunikationssystemen und "Warp" - Antrieben in dreidimensionaler Weltraum-Action, und alles ist so echt, daß Du nach Deinem Luftsack greifen wirst!

Du kannst Hunderte von simulierten Welten abtasten und überschauen und Dich dann einem Landetrupp anschließen, der ausgesandt wird, um außerirdische Völker und Artefakte zu erfassen und mit ihnen Verbindung aufzunehmen. Also, beam Dich auf die U.S.S. Enterprise™ und führe ein Vierteljahrhundert von Entdeckungen und spannenden Abenteuern weiter.

- *Komplette 256 farbige VGA-Darstellungen*
- *Tausende der neuesten, dreidimensional digitalisierten Weltraum-Actionszenen*
- *Tritt mit Dutzenden von außerirdischen Völkern in Verbindung*
- *Führe Kirk, Spock und Pille durch eine Vielzahl von Entdeckungsfahrten durchs Weltall*
- *Vollständige Filmmusik mit digitalisierten Toneffekten der Serie und wesentlicher Schallbrettverstärkung*
- *Leicht zu bedienen, Point-and-click, Ikon-Schnittstelle*







MS-DOS Screen Shots



In Europa herausgegeben Electronic Arts, Verkaufsagenten: United Software, Rietberg. Profisoft, Osnabruck. Leisuresoft, Boenen. News Software, Dusseldorf. Kingsoft, Aachen

Ringelpiez mit Hindernissen



Mit *Rings of Power* durch das Wechselbad der Gefühle

Rings of Power

Die Welt Ushka Bau ist ein Planet der Zauberer. Magier, Priester, Necromancer und Hexen geben sich hier ein Stelldichein. Leider fehlen den einzelnen Magiergilden, die sich auf Ushka Bau etabliert haben, ein paar magische Ringe. Diese *Rings of Power*, sechs Stück an der Zahl, sollt Ihr wiederbeschaffen. Dazu schlüpft Ihr in die Rolle des Zauberlehrlings Buc. Beim Start des Rollenspiels schlagt Ihr Euch allein durch Ushka Bau, später schließen sich einige Helfershelfer Eurer Gruppe an.

Die nähere Umgebung wird im *Popoulus*-Stil von schräg oben gezeigt. Wollt Ihr etwas genauer untersuchen, kann auf einen größeren Bildausschnitt herangezoomt werden. Unterwegs trefft Ihr nicht nur auf freundliche Gesellen, die Euch mit Hinweisen versorgen, Städte in denen Nahrung und Ausrüstung gekauft werden kann, sondern auch auf fiese Monster. Prügeleien laufen wahlweise automatisch oder manuell ab. Farbige Balken geben Auskunft über Eure Gesundheit und die der Gegner. Jeweils ein Balken (in rot) zeigt die verbliebenen "Hit-Points" an, ein anderer (in blau) steht für die restliche magische Energie.

Ereilt Euch der frühzeitige Heldentod, könnt Ihr auf einen abgespeicherten Spielstand zurückgreifen. Die zahlreichen Bildschirmtexte des Moduls sind in Englisch, das Handbuch gibts in Deutsch. Testmuster von Electronic Arts. *mh*

geht so

Wer bei *Rings of Power* eine Art Super-*Phantasy Star* erwartet, muß erstmal kräftig schlucken: Die Grafik zuckelt und ist unübersichtlich bis chaotisch, die Benutzerführung, trotz zuschaltbarer Hilfsfunktion, arg gewöhnungsbedürftig. Das so gut wie nicht vorhandene Kampfsystem sorgt für zusätzlichen Frust. Und trotzdem: *Rings of Power* hat einen ganz eigenwilligen Reiz. Wer sich die Mühe macht ein wenig länger in Ushka Bau zu verweilen, findet Geschmack an dem Modul — in dem mehr steckt, als auf den ersten Blick erkennbar ist. Zum Aufstieg in die Oberklasse der Konsolenrollenspiele reicht's nicht, für einen Platz im Mittelfeld aber allemal.

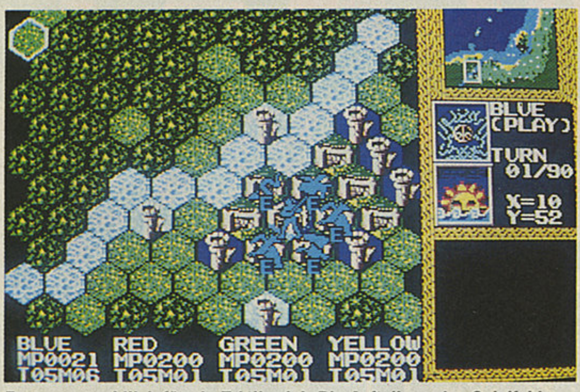


Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 64%

Grafik: 43% **Sound: 56%** **Schwierigkeit: schwer**

Monster in my Pocket



Fast unvermeidlich für ein Taktikspiel: Die Aufteilung des Spielfeldes in Sechsecke

Master of Monsters

Selbst in Fantasy-Welten kann der friedlichste Mensch nicht in Ruhe leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt. Auf dem Planeten Mana bekommen sich gleich fünf magisch begabte Kontinentalfürsten in die Wolle und streben nach der Krone, die dem Landeskönig gehört. Dieser ist nicht untätig und schickt die fünf ehrgeizigen Zauberer auf einen taktischen Testkurs. Derjenige, der den kompletten Test absolviert, bekommt die Krone und das Königreich.

Der Test für die *Master of Monsters* besteht wahlweise aus einem guten Dutzend vorgefertigter Einzelszenarios, also Ländern oder dem "Campaign"-Modus. Hier müssen die Ländereien nacheinander absolviert werden. Im Campaign-Modus spielt Ihr alleine gegen drei Computergegner, in den Einzelszenarien dürfen sich bis zu vier Kumpane abwechselnd um das Mega Drive scharen. Die einzelnen Gebiete der Testarena sind, wie für Taktikspiele mittlerweile üblich, in kleine Sechsecke unterteilt und aus der Vogelperspektive zu sehen.

Für eine echte Prügelei sind sich die Magier natürlich zu schade. Deshalb müssen Truppen her. Diese Truppen bestehen aus rund 80 verschiedenen Monstertypen, die die Magier herbeibeschwören können. Als zusätzliche Kampfunterstützung dienen die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft, die ebenfalls auf Euer Kommando hören. Zudem beherrscht jeder "Master" eine Reihe von Zauberformeln. Neben fetzigen Kampfsprüchen gehören auch ein paar nützliche Heilzauber zum magischen Repertoire.

Alle Spieler starten in ihren Heimatburgen. Von hier aus werden die erschaffenen Monstertruppen losgeschickt, um gegnerische Einheiten umzuhauen oder neue Schlösser zu erobern. Kommt es zum Kampf mit einer Feindeinheit, wird von der Vogelperspektive auf eine Seitenansicht umgeblendet. Hier sind dann die Kontrahenten animiert zu sehen. Der Sieger bekommt als Belohnung Erfahrungspunkte. Ein Spielstand kann gespeichert werden, die Bildschirmtexte sowie das Handbuch sind bei der US-Version komplett in Englisch. Testmuster von Dynatex. *mh*


Kämpfe sind animiert zu sehen



Die taktischen Kloppereien werden bequem per Menü gesteuert



Kaum haben unsere Redaktionstaktiker die japanische Version von *Master of Monsters* zugunsten des Japanthrillers *Advanced Military Commander* beiseite gelegt, trudelte die englische Version der Monstermeister ein. *Master of Monsters* erreicht zwar nicht den extrem hohen Suchtkoeffizienten vom Konkurrenzspiel, bietet dem Strategie-Neuling aber einen blitzsauberen Einstieg in das Genre. Die Bedienung ist dank übersichtlicher und nicht sehr umfangreicher Menüs kinderleicht. Auch der moderate Schwierigkeitsgrad orientiert sich deutlich am "Beginner". Hardcore-Strategen werden auf Dauer allerdings etwas unterfordert sein. Technisch bietet *Master of Monsters* eher Grund zur Klage. 16 Szenarien sind ein bißchen wenig, und die Grafik wird der Mega-Drive-Power nicht gerecht.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Renovation, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE		68 %
Grafik: 43 %	Sound: 51 %	Schwierigkeit: mittel

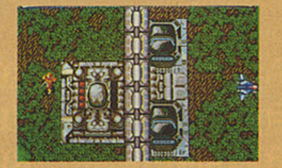
Taktische Alternativen

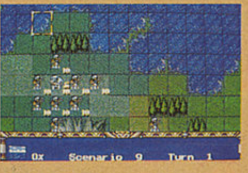
Wer sagt, daß sich das Mega-Drive nur für furiose Actionspiele eignet, sollte einen Blick auf folgende drei Module werfen.

Schon etwas betagter ist das Modul **Herzog Zwei**. Die größte Besonderheit dieses Taktikspiels: Hier wird in Echtzeit gespielt und nicht rundenweise gezogen.

Strategisch etwas anspruchsvoller als *Herzog Zwei* ist das japanische Fantasy-Modul **Long Raiser**, das dieser Tage in englischer Sprache unter dem Namen *War Song* erscheint.

Der absolute Spitzenreiter in Sachen Strategie ist der Japanimport **Advanced Military Commander**. Dieses Spiel wird ohne Zweifel nie in Deutschland erscheinen.







Taktik satt bieten: Herzog Zwei, Long Raiser (War Song) und Advanced Military Commander (von oben nach unten).


BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME B
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS™
Neu
Teil II
Abenteuer
der Turtles
Gutschein
für neue Aufkleber !!!
Jetzt abholen oder anfordern: Die Turtles und dazu zwei weitere Überraschungs-Aufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Y10D43
Jetzt geht die Action erst richtig los...
Springen, klettern, skateboarden und surfen durch Kanäle, leerstehende Gebäude, über Autobahnen und durchs Technodrome. Doch plötzlich ... einer der Turtles ist verschwunden. Da müssen Pizza-Bonus-Punkte her, um ihn zu befreien. Cowabunga !!!
Die Turtles II mit noch mehr Action, noch mehr superstarkem Spielespaß. Mit Soundmenü, digitaler Sprache, toller Grafik, drei verschiedenen Schwiergkeitsstufen und vielen Levels.
Da kommt Euer Game Boy ins Turtlen.
Im Urteil der Fachleute:
In VIDEO GAMES 1/92 mit 81% Spielspaß als VIDEO GAMES CLASSIC ausgezeichnet:
"Hut ab! ... KONAMI (hat) einen weiteren Meilenstein dieses Genres geschaffen ... abwechslungsreich und wohl durchdacht."
VIDEO GAMES CLASSIC
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
Teenage Mutant Hero Turtles Teil II - das ist der superstarkeVideospieleSpaß von KONAMI.
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Posfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
ROAD FIGHTER
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
TURTLES II THE ARCADE GAME
GAME BOY

Affenstark



Karriere: Vom Automaten aufs Lynx, von dort ins Mega Drive hinein.

Toki

Gerade in dem Augenblick, als es sich *Toki* und Eva im Paradies so richtig gemütlich machen wollten, wird die weibliche Hauptrolle von dem bösen Dunklen Lord entführt und der männliche Part in einen nicht weniger männlichen Affen degeneriert. Dieser gibt nun sein Bestes, sich durch mehrere Levels urzeitlichen Dschungels inklusive aggressiver Pflanzen und Tiere zu schlagen, um seine bessere Hälfte zu retten. Das kleine Äffchen kann springen und in verschiedene Richtungen spukken. Ab und zu liegen einige Extras herum, die die Spucke etwas hochpowern. Dreifachspucke, dicke Spucke, alles was Lamas gerne sehen, ist vorhanden. Die Extraspucken sind zwar recht häufig zu finden, aber leider zeitlich begrenzt. Verschiedene Urvogelformationen kreuzen den Himmel und verwandeln sich unter Beschußname in frisches Obst. Aber auch auf der Erde lauern Gefahren auf Euch. Plötzlich aus der Erde stoßende, mit Stacheln behaftete Wurzeln, bösartige Affenwidersacher und anderes, mit gefährlich aussehenden Mundwerkzeugen bewaffnetes Getier, machen Euch das Schimpansenleben schwer. Die Obermotze am Ende jedes größeren Abschnitts lassen sich mit einer ganz bestimmten Taktik fertigmachen. Klar, daß die ersten Bösewichter ziemlich leicht zu besiegen sind, später wird's dann aber schon ganz schön knifflig. Testmuster von Galaxy. *ri*



Toki ist ein Muster für ein besseres Durchschnittsspiel. Es reißt einen nicht vom Hocker, keine neuen Spielideen — alles schon mal da gewesen; aber trotzdem ist es nicht besonders schlecht. Grafisch und auch spielerisch nimmt Toki in den höheren Levels zu. Tatsächlich wurden die Original-Levels künstlich aufgeblasen und spielen sich wesentlich langatmiger. Allein die Kollisionsabfrage ist ein wenig zu pingelig. Explodiert beispielsweise eine Gigantowurzel, fliegen Erdstückchen durch die Gegend, von denen einige — manchmal — für Toki lebensnehmend sind. Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr leider nicht gleichzeitig an, sondern nacheinander — schade!

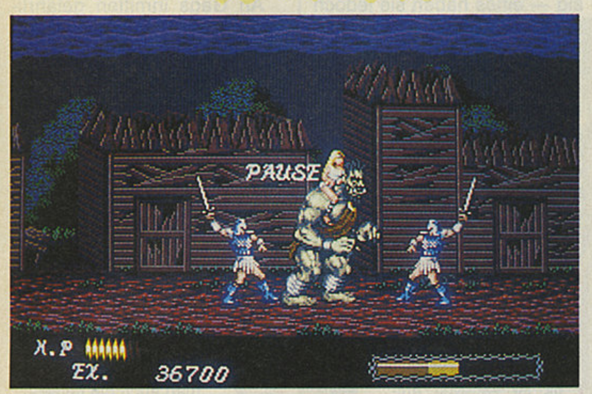
STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 63% **Sound: 62%** **Schwierigkeit: mittel**

Frauen an die Macht



Mit Schwert und Magie gegen den Tyrann des Landes

Dahna

Vor langer Zeit auf einer weit weit entfernten Fantasy-Welt werden die Bewohner eines Dorfes fortwährend von bösen Truppen heimgesucht. Die einzige Waffe des Dorfes gegen die Angriffe ist eine Art magisches Schutzschild. Dummerweise wird der weise Zauberer, der den Schild durch Magieformeln aufrechterhält, von den bösen Buben entführt.

Im Zeitalter der Emanzipation stellt sich dieses Mal eine mutige Amazone, *Dahna*, der Rettungsaufgabe. Ihr steuert das schwerbewaffnete Mädchen durch rund ein halbes Dutzend Levels, die brav in alle Richtungen scrollen. Um die feindlichen Truppen, ihre Handlanger und zufällig vorbeikommende schreckliche Monster niederzumähen, gibt es verschiedene Angriffstaktiken. — Vom simplen Schwerthieb bis zum extra knackigen Schlag aus dem Sprung. Nicht nur mit dem Säbel kann Dahna den Feinden einheizen: Reitet Ihr auf einem Hausmonster oder einem Pferd, gibt's auf Kommando Prankenschläge oder Hürdensprünge. Verprügelt Ihr Zauberer, hinterlassen diese ein magisches Symbol, mit dem Ihr Dahnas Zauberenergie aufladet. In geeignet kritischen Momenten entfacht Ihr, je nach angesammelter Zauberenergie, ein Feuer-, Nebel- oder Donnerwetter, das dem Gegner in jedem Fall saftig Hitpoints abzieht. Testmuster von Contitronic. *ri*



Leider passiert bei *Dahna* nicht besonders viel auf dem Monitor. Die vereinzelten Gegner sind zwar hübsch und detailliert gemalt und animiert, viel Abwechslung wird auf Dauer jedoch nicht geboten. Abgesehen von den Sprites ist die Grafik klobig und blaß, der Sound schiebt sich krächzend aus dem Lautsprecher. Spielerisch stapft *Dahna* durch den Sumpf des unteren Mittelmaßes. Unfaire Stellen im Spiel, die nicht mit Geschick sondern nur mit Glück zu bezwingen sind, extrem knackige und viel zu schwere Obermonster sowie mangelnde Abwechslung im Action-einerlei verleiden selbst den hartgesottensten Fans die Lust auf eine weitere Runde.



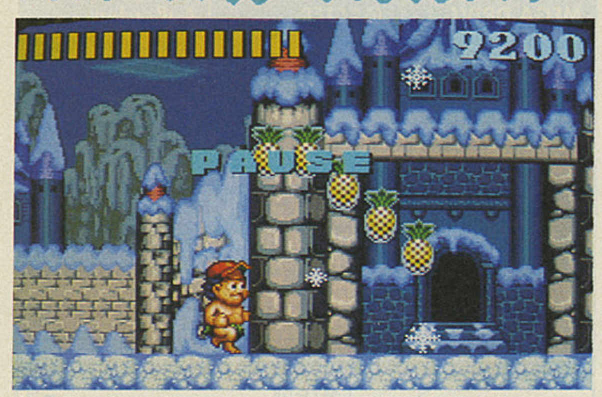
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 41%

Grafik: 53% Sound: 61% Schwierigkeit: mittel



Wonderboy lebt



Unter Wasser geschwommen werden — kein leichtes Unterfangen

Super Adventure Island

Auf der Winter CES in Las Vegas präsentierte sich das Hudson-Team vor Palmen und Geröll — jetzt dürfen sich deutsche Super-Famicom-Besitzer (dank dunkler Importkanäle) über das dort angepriesene *Super Adventure Island* freuen.

Ihr schlüpft in die Rolle des Master Higgins, dessen niedliche Gespielin während eines gemeinsamen Schäferstündchens einfach entführt wurde. Das läßt sich Euer Steinzeitheld natürlich nicht bieten: Durch fünf Welten zu je drei Level plus Obermotz hüpft und schwimmt er in altbewährter *Wonderboy*-Manier, um sich seine Geliebte zurückzuholen. Unterwegs lauern, wie's in diesem Genre üblich ist, massig Gegner, die auf ihre Eliminierung warten. Harmlos erscheinende Schnecken, niedliche Pinguine oder plattgewalzte Flundern überraschen den Spieler auf die ihnen eigene Weise. Feuerspuckende Luftballondrachen treiben ebenfalls ihr Unwesen. Die Variation an feindlichen Gesellen ist riesig — eines haben sie jedoch gemeinsam: Sie wollen Blut sehen. Doch Higgins holt Steinaxt oder Bumerang aus dem Felltäschchen und zeigt's den Burschen ganz gewaltig — die praktischen Waffen müssen davor jedoch erst gefunden und eingesackt werden. Habt Ihr eine Waffe mehrmals aufgenommen, gewinnt sie an Durchschlagskraft. Und Ihr werdet sehen: Für seine Freundin macht Higgy alle platt.

An Gags inmitten gefährlicher Landschaften mangelt's ebensowenig. Da gibt's die obligatorischen Bonusrunden (plus leckeren Extraleben), Unterwassertiraden mit Schnorcheleinlagen und Level-Passagen, für die keine Stromrechnung bezahlt wurde. Folge: Licht aus — Taschenlampe an. Testmuster von Galaxy. *kn*







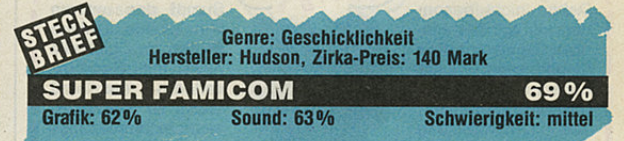
Die Köpfe sind verwundbar

gut

Super Adventure Island spielt sich zwar ganz nett, ist aber nicht der erwartete Oberhammer. Die Grafik ist liebevoll animiert und abwechslungsreich gestaltet, haut aber keinen Super-Famicom-Besitzer vom Hocker — die Steinzeitkollegen *Joe & Mac* bieten da etwas mehr. Diverse Bonushöhlen und versteckte Früchte bringen ein wenig Pepp ins Spiel, besonders innovativ sind die Einlagen allerdings nicht. Nur die knackige Hip-Hop-Musik sucht ihresgleichen. Dank fetziger Rhythmen verzeiht man auch die teilweise recht öden Soundeffekte. Spaß macht die frühzeitliche Punktehatz allemal. Mein persönlicher Liebling: Die "Unterwasser"-Level bieten eine erfrischende Abwechslung. Alles in allem ein nettes Spiel. Für die absolute Oberklasse fehlt jedoch das gewisse "Etwas".



Die "Winterwelt" beeindruckt durch famose Grafik



STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 140 Mark

SUPER FAMICOM		69%
Grafik: 62%	Sound: 63%	Schwierigkeit: mittel



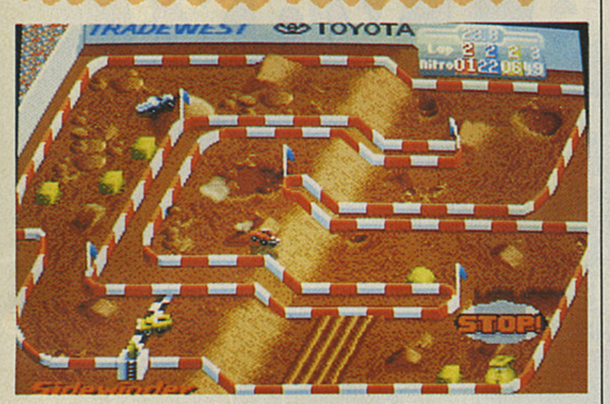






Erscheint das Sternchen, wartet eine recht anspruchsvolle Bonusrunde mit einem Extraleben; in jeder Welt gibt's eine.

Sandkasten-Ralley

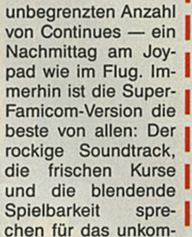


Kurzzeitig bieten diese Mini-Flitzer gute Unterhaltung

Super Off Road

Das Sandkastenrennen *Super Off Road* war schon vor Jahren in aller Munde (unter anderem werkelte Andrew "Paradroid" Braybrook an einer Computerumsetzung), nun machen die Ralley-Flitzer auch die neueste Konsolen-Generation unsicher: Ein paar Tage vor Accolades Mega-Drive-Version erreicht uns *Super Off Road* für das Super Famicom.

Im Gegensatz zu fast allen anderen Rennspielen hat man bei *Super Off Road* die gesamte Rennstrecke immer im Blickfeld. Ein oder zwei Spieler steuern ihre Raser aus der Vogelperspektive über insgesamt 16 verschiedene Kurse (somit acht neue Strecken als Bonus), die mit Riesenpfützen, Erdwällen und anderen Hindernissen gespickt sind. Den drei Erstplazierten (nur das Schlußlicht geht leer aus) winken dabei saftige Prämien; nach dem Rennen steht deshalb ein umfangreicher Einkaufsbummel an. Alle, die sich's leisten können, wählen zwischen griffigeren Reifen oder besseren Bremsen, zwischen Turbolader, einem stärkeren Motor oder einer Ladung Supertreibstoff, der den Wagen für eine Sekunde auf haarsträubende Geschwindigkeit beschleunigt. Wer ohne Siegerprämie ausgeht, kann sich an die Geldsäcke und Treibstoffkanister halten, die während des Rennens auf der Strecke auftauchen. Laßt Euch davon jedoch nicht ablenken: Wer nicht aufs Siegertreppchen kommt, dem leuchtet Game Over. Testmuster von Galaxy. *wi*





Wirkt das Spielprinzip (Marke: Spielhalle '88) auch schon etwas angestaubt und nicht gerade progressiv umgesetzt, bleibt der Spaß bei "Super Off Road" trotzdem nicht gänzlich auf der Strecke. Obwohl ich persönlich dem Automatenklassiker ein paar neue Features gewünscht hätte, vergeht — besonders im Zwei-Spieler-Modus und mit einer unbegrenzten Anzahl von Continues — ein Nachmittag am Joypad wie im Flug. Immerhin ist die Super-Famicom-Version die beste von allen: Der rockige Soundtrack, die frischen Kurse und die blendende Spielbarkeit sprechen für das unkomplizierte Rennspektakel. Profis haben's allerdings nach ein paar Tagen durch.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tradewest, Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM 71%

Grafik: 53% Sound: 71% Schwierigkeit: mittel



Einfach irre! Der neue Lynx!



TOYS"R"US®

TOYS"R"US gibt's in:

Aachen-Würselen, Augsburg, Bochum, Bremen, Düsseldorf, Essen, Gundelfingen b. Freiburg, Hagen, Hamburg-Eidelstedt, Hamburg-Harburg, Hannover, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Leipzig, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Paderborn, Siegen, Ulm und Wallau.

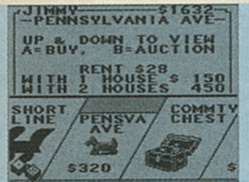


Nachdem die kleinen Spielgefährten Game Boy, Game Gear und Lynx die CES in Las Vegas unsicher machten, stellen wir Euch hier einige der dort angepriesenen Titel vor. Nintendos Game Boy hatte seine Konkurrenten wieder mal fest im Griff. Die wenigen Lynx- und Game-Gear-Titel gingen in der Modulflut für den kleinen Nintendo regelrecht unter. Näheres über "Handhelds und die Las-Vegas-Messe" erfahrt Ihr in Winnie's Messebericht. *kn*

Game Boy

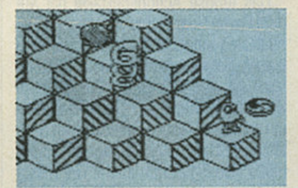
Aktuelle Neuigkeiten für den Game Boy sind diesen Monat mal wieder in der erschlagenden Überzahl.

Mit *Monopoly* gibt's jetzt Parkers Geldhascherei auch auf dem Game Boy. Durch viele niedliche Zwischenbilder aufgelockert, läßt die Umsetzung des ansonsten grafisch recht trüben Brettspiels einiges erhoffen.



Monopoly (Game Boy)

Goemon 2 von Konami bringt das Super-Famicom-Spiel *Mystical Ninja* auf den LCD-Bildschirm des Game Boys. Durch zehn Welten schlägt sich der tapfere Ying, um die Prinzessin Yuki zu befreien. Eine Menge Extrawaffen und ein kräftiger Schlag Ninja-Magie helfen dem kleinen Helden.



Q-Bert (Game Boy)

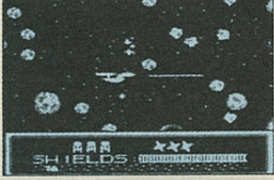
Auch den Klassiker *Q-Bert* gibt's jetzt als Game-Boy-Version. Es warten wieder eine Menge Pyramiden, vollgestopft mit Feinden und Bonushöhlen.

In *High Stakes* werdet Ihr nach Las Vegas, in die Stadt des Glücksspiels, versetzt. Blackjack, Poker und einige Slot-Machines sollen per Feuerknopfdruck mit Barem gefüttert werden.

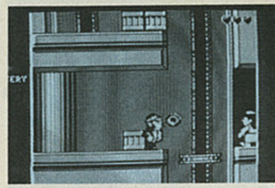
Frisch zum Erscheinen des sechsten *Star-Trek*-Teils (im Kino und als Computerspiel), wandert das passende Modul zum Film in den japanischen Game Boy. Abwechselnd rauscht Ihr mit der ballernden Enterprise durch die Sternenhaufen oder erforscht fremde Planeten, auf der Suche nach vermißten Waffenteilen.

Im Geschicklichkeitsspiel *Hook* dreht sich alles um die Geschichte von Peter Pan. Ob das Spiel genauso gut wird, wie der vor Stars wimmelnde Kinofilm, bleibt abzuwarten.

Mit dem *4-in-1 Fun Pak* dürft Ihr Schach, Reversi, Backgammon und Dame auf dem Game Boy spielen. Auch *Boggle* ist eine Brettspielumsetzung. Bei Parkers Wortspiel kann in fünf Variationen gekniffelt werden.



Star Trek (Game Boy)



Blues Brothers (Game Boy)

Nach der niedlichen Computerspielversion setzt Titus nun die *Blues Brothers* für den Game Boy um. Am Spiel hat sich gegenüber den Computerversionen wenig verändert — es bleibt ein rasanter Geschicklichkeitstest mit Jump'n'Run-Flair.

Game-Boy-Fans, die Ihren Liebling noch etwas herausputzen wollen, dürfen sich an allerlei neuen Hardwarezusätzen erfreuen. *Doc's A.C. Adapter* schont alle Batterien, und versorgt das Gerät mit Strom aus der Steckdose. Von Konix hingegen stammt eine praktische Schutzhülle aus Gummi, die Euren Game Boy vor Stößen immunisieren soll.



Der Adapter für den Game Boy



Die Konix-Schutzhülle

Lynx

Sportlich geht's auf Ataris Lynx zu. *Baseball Heroes* simuliert Amerikas Lieblingssport mit penibler Genauigkeit. Während des Spiels wird je nach Situation zwischen verschiedenen Bildschirmen umgeschaltet.

NFL Football bietet ähnliches, nur mit dem wesentlich brutaleren American Football.



Baseball Heroes (Lynx)



NFL Football (Lynx)

Niedliche Zwischenbilder sorgen für "Superbowl"-Stimmung.

Basketball als dritte Sportart darf nicht fehlen. In *Basketbrawl* geht es allerdings etwas härter zur Sache. Verschiedene Basketballfelder stehen ebenso zur Auswahl, wie brutale Tritt- oder Schlagarten.

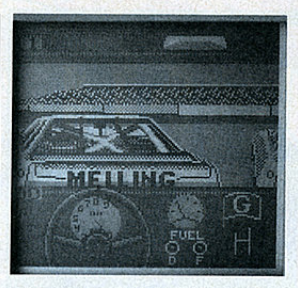
Ein 3-D-Spektakel, welches die Fähigkeiten des Lynx voll ausnutzen soll, kommt mit *Geo Duel* auf Euch zugerauscht. In einer dreidimensionalen Matrix-Welt müßt Ihr Euch gegen allerlei Feinde wehren.

Kurioses

Wie hoch schlägt das Game-Boy-Fieber denn noch? Jetzt macht man aus dem unschuldigen Handheld gar ein elektronisches Notebook. Der **Personel Organizer** gibt jedem Game-Boy-Besitzer die Möglichkeit, Telefonnummern oder kleine Notizen zu speichern. So niedlich die Idee auch ist, den Game Boy professionell anwendbar zu machen: Der Taschenspieler ist da-



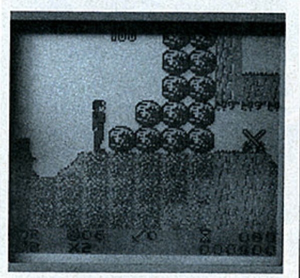
für einfach nicht konzipiert. Jeder Buchstabe wird mühsam mit dem Joypad "eingetippt", die Batterie hält zwar brav alle Nummern und Notizen fest, aber etwas simples, wie die aktuelle Uhrzeit und das Datum muß immer wieder neu beim Start angegeben werden. Fazit: Ein Kuriosum der Extraklasse, das mangels guter Bedienbarkeit keinem Game Boy zugemutet werden kann. Dann doch lieber Bleistift und Papier. Testmuster von CWM. *kn*



Nascar Fast Tracks

Der berühmte Stock-Car-Fahrer Bill Elliott schlägt wieder zu — diesmal als USA-Import auf dem Game Boy. Allein oder zu zweit tretet Ihr in dem 3-D-Rennspiel gegen ihn und andere Berühmtheiten aus der Szene an. Zuvor schraubt Ihr Euren Wagen zurecht, modifiziert Straßenlage und Gangschaltung. Dank Boxenstop, flotter 3-D-Grafik und anderen liebenswerten Details ist *Nascar Fast Tracks* ein angenehmes Rennspektakel. Testmuster von Galaxy. *ri*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 64%
Grafik: 71% **Sound: 61%**
Schwierigkeit: schwer



Attack of the Killer Tomatoes

Nur der Held aus den Tomatenkriegen, Wilbour Finletter, kann die Welt nun noch vor den Killertomaten retten. Ihr springt und lauft durch etliche Levels und macht die Tomaten mit einem gekonnten Schlag in die Tomatennierengegend zu Ketchup. Auf den abwechslungsreichen Hüpfstrecken besteht Ihr zahlreiche Geschicklichkeitstests. Ein solides Jump'n'Run für jeden Geschmack. Testmuster von Flashpoint. *ri*

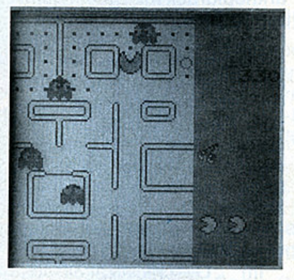
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 63%
Grafik: 48% **Sound: 43%**
Schwierigkeit: mittel



GG Aleste

Das furiose Actionspektakel hat auf dem Game Gear nichts von seinen Elitequalitäten eingebüßt. Es ist sogar eine Klasse besser als der Master-System-Vorläufer "Powerstrike". Die Vertikal-Scroller-Experten von Compile haben ein acht Level langes Feuerwerk an Sprites und Extras hingelegt, das auf Handhelds seinesgleichen sucht. *GG Aleste* ist ein wunderschönes Ballerspiel und eines der faszinierendsten Game-Gear-Module. Testmuster von Flashpoint. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Compile
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME GEAR 79%
Grafik: 81% **Sound: 69%**
Schwierigkeit: mittel



Pac-Man

Nun gibt es den legendären Pillenfresser endlich offiziell auf dem Game Boy. *Pac-Mans* Aufgabe ist es mal wieder, alle Wege etlicher Labyrinthe kahlzufressen. Das Originalspielfeld scrollt dabei je nach Laufrichtung, da am rechten Bildschirmrand ein paar Statusanzeigen untergebracht sind. Die Umsetzung ist solide, neue Features gibt's außer dem Zwei-Spieler-Modus nicht. Für nostalgische Game Boys interessant. Testmuster von Laguna. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namco
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 41%
Grafik: 19% **Sound: 40%**
Schwierigkeit: mittel



Faceball 2000

In den USA schon seit längerem angepriesen, avancierte *Faceball 2000* nach der Veröffentlichung sofort zum Game-Boy-Kultmodul. Um den Vorschußlorbeeren gerecht zu werden, ließen sich die Bullet-Proof-Leute eine Menge einfallen: 3-D-Vektorgrafik auf dem Game Boy ist bis heute recht selten.

Im Spiel steuert Ihr Euren *Pac-Man*-ähnlichen Hüpfer durch 60 verschiedene Labyrinte auf der Suche nach dem jeweiligen Ausgang. Unterwegs warten allerlei Gefahren auf Euren drolligen "Mops". Ihr könnt Euch natürlich wehren, indem auf Knopfdruck zurückgeballert wird. Im Labyrinth warten jedoch noch weitere Gemeinheiten: Ihr lauft zum Beispiel gegen Wände aus Glas (durchsichtig), betätigt versteckte Schalter beim Hinüberlaufen oder schießt andersfarbige Wände weg. Werdet Ihr von den feindlichen "Smiloids" getroffen, wird Euch einer von vier Energiepunkten abgezogen. Den momentanen Verfassungszustand Eures "Smilies" seht Ihr in Form seines Gesichtsausdrucks am oberen Bildschirmrand eingeblendet. Außerdem warten in versteckten Extrakapseln Leben und nützliche Extras: Unsichtbarkeitspillen, Power-Up's und Erste-Hilfe-Kisten sind mit dabei.

Besitzt Ihr einen Vier-Spieler-Adapter, darf mit vier Mann gehüpft werden. Ähnlichkeiten zu "Midi Maze" auf dem Atari ST sind nicht zu übersehen.

Spielt Ihr *Faceball 2000* allein, bringt's logischerweise nicht den Spielspaß, den eine Viererpartie garantiert. Deshalb müssen wir ausnahmsweise unsere *POWER-WERTUNG* von der Teilnehmerzahl abhängig machen. Der Fun-Koeffizient liegt somit zwischen "ganz nett" und "Phänomenal". Übrigens: Grafisch sieht *Faceball 2000* lecker aus: die 3-D-Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse recht flott und kommt gut rüber. Testmuster von Dynatex. *kn*

POWER-WERTUNG 1 Spieler: 49%
POWER-WERTUNG 2 Spieler: 76%
POWER-WERTUNG 3 Spieler: 79%
POWER-WERTUNG 4 Spieler: 82%

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Bullet-Proof
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 64%
Grafik: 71% **Sound: 52%**
Schwierigkeit: einstellbar

dynatex

Besuchen Sie uns auf der HOBBYTRONIC vom 25.03. bis 29.03. in Dortmund.
Messesonderpreise!

SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Atomic Robokid (jp)	49,-
Dangerous Seed (jp)	49,-
Crackdown (jp)	49,-
Phelios (jp)	49,-
Ka-Ge-Ki (jp)	49,-
Wonderboy III	49,-
Magical Hat (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Marvel Land (jp)	69,-
Mega Trax (jp)	69,-
Gynoug (jp)	69,-
Spiderman (jp)	69,-
Elemental Master (jp)	69,-
Mercs (jp)	79,-
Sonic the Hedgehog (jp)	79,-
Streets of Rage (jp)	89,-
Tecmo World Cup (jp)	99,-
Toki (jp)	99,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Griffin (jp)	59,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	59,-
Popils (US)	69,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-
GG Aleste II (jp)	69,-
Gear to Gear Cable	19,-
Netzteil	29,-
Master Gear	69,-
Wide Gear	49,-

ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Slimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79
Rygar	79,-
Shanghai	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	79,-
Block Out	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
A.P.B.	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Ishido	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Bill & Ted	79,-
Awesome Golf	79,-
Cyberball	79,-
Xybots	79,-

NEO GEO

NAM 1975	199,-
Puzzled	199,-
League Bowling	249,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
King of the Monsters	279,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Ninja Combat	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Last Resort	329,-
Super Baseball 2020	329,-
Soccer Brawl	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	349,-

Nintendo SUPER FAMICOM

Lagoon (US)	149,-
Super Off Road (US)	129,-
Thunder Spirits (jp)	159,-
John Madden (US)	139,-
Fire Pro-Wrestling (jp)	159,-
Adventure Island (jp)	159,-
Formation Soccer (jp)	139,-
Actraiser (US)	129,-
Ghouls'n Ghost (US)	139,-
Joe & Mac (US)	129,-
Y's III (US)	139,-
UN Squadron (US)	139,-
Game Adapter	49,-

Super NES «» Super Famicom

Nintendo GAME BOY

Addams Family	69,-
Killer Tomatoes	69,-
Dick Tracy	69,-
Snow Brothers	69,-
Boxxle	49,-
Ninja Gaiden	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
The Simpsons	69,-
Prince of Persia	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Fortified Zone	59,-
Hunt for Red October	69,-
Burgertime Deluxe	49,-
Gremlins II	69,-
Duck Tales	69,-
Mega Man	69,-
Mickey Mouse	69,-
Netzteil	24,-
Lightboy	49,-

Versandbedingungen:
Inland + 9 DM
Ausland nur Vorkasse + 12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht.

dynatex

Versandanschrift:
Natorper Straße 6
4755 Holzwickede

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30
Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter
Kein Ladenverkauf

dynatex

Ladenlokal:
Brückstraße 42 - 44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00
Keine Versandannahme

Telefon: (02301) 4134 oder 4153
Telefax: (02301) 2634

Arcade ima ´92

Messespaß in Frankfurt: Alljährlich werden auf der IMA die aktuellen Arcade-Renner präsentiert — *POWER PLAY* hat ausgiebig mitgespielt.



Hier befindet sich der eigentliche Monitor

Auf einer Spiegelfläche entsteht das virtuelle Bild

Starblade: wird nun auch die deutschen Automatenhallen stürmen

Realismus dank Rüttelmechanik im Sitz

Air Rescue: In hübschen Intro-Animationen wird die nächste Rettungsmission erklärt.

Air Rescue: Zwei Spieler können gegeneinander oder gegen den Computer spielen.

Nachweislich gab es bereits 937 vor unserer Zeitrechnung in China den ersten Automaten. Klar, daß es sich dabei nicht um ein rassiges Videospiel handelte, in dem man mit Joystick und Feuerknöpfen Sprites über einen hochauflösenden Monitor steuert. Nach dem Einwurf von Münzen konnte man lediglich verpackte Bambusröhrchen als Schreibpinsel erstehen. Damit war jedoch der erste Schritt in eine automatisierte Welt getan. Heutzutage kann man beinahe alles auf der damals neuentdeckten Vertriebsschiene erwerben: Blumen, Nahrungsmittel, Goldbarren, ja sogar Unterhaltung. Um all diese Bereiche abzudecken, zelebriert der Verband der Deutschen Automatenindustrie alljährlich die internationale Fachmesse IMA. Zugang haben leider nur Fachbesucher und Presseleute. So hat sich Richie im Auftrag der **POWER PLAY** zwei Tage in den Frankfurter Messehallen getummelt, um Euch einen umfassenden Bericht über alles Neue in Sachen "Arcade" zu präsentieren.

Untergebracht waren die 240 Aussteller auf 24000 Quadratmetern der beiden Stockwerke von Halle 5. Große Firmen wie Gauselmann, Löwen-Automaten und Bally-Wulf beherrschten das Messegeschehen mit spektakulären Ständen und ebensolchen Veranstaltungen. Am interessantesten für uns war natürlich die Firma Nova. Das Hamburger Unternehmen ist unter anderem offizieller Importeur für Spielautomaten von Sega, SNK, Midway, Jaleco und Atari Games. Als einziger Arcade-Gigant war Konami mit einem eigenen Stand vertreten.

Im Zentrum des riesigen Nova-Standes (190 Automaten) stand Namcos 3-D-Weltraumballerspiel **Starblade**, permanent umringt von neugierigen Messebesuchern, die sich in seltsam anmutenden Haltungen bemühten, auf dem versteckten Monitor etwas zu erkennen. Was irrtümlich für den Bildschirm gehalten wurde, war nämlich ein konkav gekrümmter Spiegel, ganz auf die Perpektive des Spielers eingestellt. Der eigentliche Monitor, dessen Bild gespiegelt wird, befindet sich über dem Kopf des Piloten. Eine täuschend echte 3-D-Perspektive, faszinierend räumliches Flug-



Speed Shot: Duelle pur — ein Spiel um schnelle Reflexe.

Exhaust Note: PS und Dezibel en masse, ein Heidenspaß

Rail Chase: Auf Spielbergs Spuren durchs gegnerhaltige Bergwerk.

gefühl und verblüffte, um den Automaten knieende Zuschauer, sind das Ergebnis dieser aufwendigen Konstruktion. Das Ziel des *Starblade*-Piloten ist, den gegnerischen Roboterplaneten "Red Eye" zu vernichten. Vorher müssen noch reichlich feindliche Kampfgeschwader und sternenzerstörerähnliche Kreuzer bezwungen werden. Ein Flug durchs Asteroidenfeld ist ebenso vorgesehen. Um das fast perfekte Sternenschiffgefühl zu verstärken, gibt's auch eine Rüttelmechanik im Sitz, die Euch kräftig durchschüttelt, sobald Ihr getroffen werdet. Nach diesem Weltraumgefecht lecken sich nicht nur eingefleischte Fliegerprofis die Finger; wer einmal drin saß, kommt nur durch Mangel an Kleingeld oder höhere Gewalteinwirkung (Blitzeinschlag, Überschwemmung) wieder heraus.

Als revolutionär und zukunftsträchtig wird die neue Spielgestaltungstechnik der Laserdiskinteraktion angesehen. Wie aus *Mad Dog Mac Cree* bekannt, laufen bei Ataris **Who shot Johnny Rock** digitalisierte Szenen ab (wie aus einem Film, also auch mit Sprachausgabe), in die Ihr mit einer Lichtpistole eingreifen müßt. Hinter Türen und Hausecken versteckte Attentäter erledigt Ihr ebenfalls mit dem digitalen Colt. Es ist erstaunlich, daß die Laserdisctechnologie nach ihrem ersten Auftauchen um '83 (Insider erinnern sich an **Dragon's Lair** und Konsorten) wieder aus der Versenkung aufgetaucht ist.

Monatelang belagerte das zweisitzige Hubschraubervideospiel **Steel Talons** von Atari Games die ersten Plätze in den Charts. Segas **Air Rescue** ist ebenfalls ein Hubschraubersimulator, in dem zwei Spieler Geiseln aus einem Tal befreien müssen. *Choplifter* läßt grüßen: Ihr landet mit Eurem Helicopter in feindlichem Gebiet, wartet, bis alle "Help"-rufenden Sprites im Bauch Eures Fluggefährts verschwunden sind und steuert zurück zum Stützpunkt, wo sich der menschliche Ballast selbständig entlädt und Platz für eine neue Mission freigibt. Die Spielersitze sind durch eine Hydraulik mit dem Steuerknüppel verbunden. Steuert Ihr in eine bestimmte Richtung, rotiert der gesamte Stuhl mit,





Terminator 2: Viele Szenen aus Midways T2-Automat wurden aus dem Film herausdigitalisiert.

was das langfristig etwas öde Spiel ordentlich aufpeppt. Ebenfalls mit dem neuen 256-Farbensystem von Sega ausgestattet ist **Exhaust Note**, ein sehr vielversprechender Formel-1-Automat für zwei begabte Nachwuchsrennfahrer. Die richtige Stimmung entsteht durch die in den Kopfstützen versteckten Lautsprecher, die ein extrem lautes Gemisch aus Heavy-Musik und Motorgeräuschen von sich geben. Wer sich an die Lautstärke gewöhnt hat, genießt eine Reihe höllenspaßiger Duelle. Die optional manuelle Gangschaltung, zusammen mit der rasanten, prächtigen 3-D-Grafik, prädestinieren das Rennspektakel für die Top ten der beliebtgesten Spielautomaten.

Zwei Sitze — ein Monitor; in **Rail Chase** nehmen zwei Spieler im selben Boot bzw. Lore Platz. Tief in den Tälern der Anden werden Bewohner eines Dorfes in einem Bergwerk als Sklaven gehalten. Um sie zu befreien, rauscht Ihr mit einem Schienenwägelchen über verschiedene Gleisabschnitte und steuert das Fadenkreuz eines Schnellfeuergewehres, um den Bösen das Lebenslicht auszupusten. Wer den zweiten Indiana-Jones-Film gesehen hat, dem kommt die Gleisaction seltsam bekannt vor. Trotzdem macht die Sega-Achterbahn eine Menge Spaß; Ihr müßt auf Weichenstellungen achten, verschiedene Boni abschießen und schaut abwechselnd mal vorn und mal hinten aus der Lore. Zusammen mit der Rummelplatzbahn inspirierten Hydraulikbank ist **Rail Chase** ein recht originelles Spielchen.

Bleiben wir kurz bei Sega-Neuvorstellungen: In einer etwas unbelebteren Ecke stand eine seltsame Apparatur, der man eine gewisse Faszination nicht absprechen kann. **Speed Shot** ist ein tischgroßer "Nichtmonitor"-Automat, dessen Design vom Unterhaltungsdeck des Raumschiffs Enterprise entsprungen sein könnte. Mit einem Trackball steuern zwei Spieler jeweils eine Lichtmarke über 24 versetzt verteilte Mulden. Trifft der eingeworfene Spielball die von Euch erleuchtete Mulde, dürft Ihr den Ball durch Druck auf den Feuerknopf aufs gegnerische Tor ballern. Wird Euer eigenes Tor bedroht, steuert Ihr die Lichtmarke zu drei Abwehrstiften zurück, die sich auf Knopfdruck aufrichten und dem Ball den Zugang verwehren. Begleitet wird das Kugelgeschehen von digitalisierten "Goal"-Rufen und Zuschauerraunen; insgesamt ein witzig-spritziges Vergnügen für zwei Spieler. Einen Computergegner gibt's leider nicht.

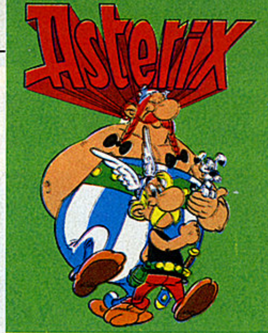
Vom **Terminator-2**-Automaten standen gleich mehrere Exemplare auf den Ständen. Egal, wo man hinblickte — ständig waren sie besetzt. Das ist wahrscheinlich weniger auf die vielen T2-Fans zurückzuführen, sondern eher auf die neugierigen Über-die-Schulter-Seher, die versuchten, herauszufinden, warum andere vor ihnen ebenfalls unbedingt etwas sehen wollten. Ein spielerischer Reißer ist T2 nämlich nicht gerade. Der Boom macht's: Digitalisierte Grafiken, echte Geräusche, Terminator-Feeling. Nebenan stand



Magical Crystals: Beeindruckende Parallax-Hintergründe sind eine Augenweide.

noch der erfolgreiche T2-Flipper, dessen typische Geräuschkulisse ihr Bestes dazu beitrug, die Massen um Freispiele kämpfen zu lassen.

Daß bei all dem Terminator-Tohuwabohu die Standardplatinen nicht zu kurz kamen, ist fast verwunderlich. Kaneko präsentiert ein witziges Prügelspiel, ganz in das Klischee randalierender Rapper verpackt. Bis zu drei **B. Rap Boys** besteigen ihre Mountainboards und Skatebikes, um unmusikalische Bösewichter übelst zu verdreschen; natürlich unter Zuhilfenahme von Baseballschlägern und Eisenstangen. Der kräftige Rap-Sound ging in dem allgemeinen Messegetöse leider etwas unter. Die zweite Neuvorstellung von Kaneko ist etwas putziger und trägt den unschuldigen und harmlosen Namen **Magical Crystals**. Ein oder zwei kleine Zauberlehrlinge machen sich auf die Socken, ihre Freunde und die Welt von bösartigen magischen Kristallen zu befreien. Das farbenfrohe parallaktische



Asterix: Konami machte viel Wind um das gallische Dorf der Unbesiegbaren — Asterix und Obelix in ihrem Debütspiel.

Geschehen ist aber mehr taktisch als hektisch zu bestreiten. Die zwei kleinen Spieler-Männeken bewerfen die Bösewichter mit faulen Äpfeln, die recht gemächlich fliegen. Zudem goben die Obendraufsicht und die gelegentlich verstreuten Adventure-like-Hinweise ihr Bestes, von einem wilden Schießspiel abzulenken. Zu zweit macht die Apfelschießerei auf jeden Fall 'ne Menge Spaß.

Ein Videospielgenre vermißte man auf der Messe fast gänzlich: Ballerspiele. Das einzige seiner Art war **Metall-Black**, das durch seine hohe Auflösung und interessanten Feinformationen besticht. Inmitten von stürmischem "Power-Up"-Regen findet Ihr in der horizontal scrollenden Actionorgie die superb animierten Obergegner. Ein Spiel, bei dem man sich in altbekannter Manie so richtig austoben kann. Ein ebenso uraltes Konzept findet sich in zwei *Arkanoid*-ähnlichen Videospielen wieder. Im Stil des alten *Breakout* steuert Ihr in **Block Block** und **Brick Zone** einen Balken, mit dem es gilt, entgegenkommende Bälle in ein Feld zerstörbarer Steine zu reflektieren. *Brick Zone* bietet 100 Levels, die direkt anwählbar sind, an neuen Ideen ist jedoch nicht viel erkennbar; ein Magnet, der den Ball festhält, bis man Feuer drückt und einige Verlängerungsboni für den Paddle-gesteuerten Balken — das war's. Viel witziger ist *Block Block*, dessen skurrile Ziegelanordnungen immer wieder zum erneuten Anspielen motivieren. Zu zweit ist das Herausschießen der Steine natürlich noch lustiger.

Doch zurück zur Prügelszene. Neben **Legionnaire**, einem ansprechenden *Final Fight*-Clone, machte **Arabien Fight** von sich reden. Der Spieler durchlebt Sindbads Abenteuer in aufregender 3-D-Prügelgrafik. Die mächtigen Sprites werden größer und kleiner, abhängig von ihrer Position.



Brick Zone & Block Block: Beide Break-Out-Varianten lassen sich über Paddles steuern.

Neo Geo: In die meisten Neo-Geo-Automaten passen mehrere Module.

Trash Ralley: Eines der (leider) wenigen Neo-Geo-Spiele, das jeder mal anspielen sollte.

Fatal Fury: Prügelaction für daheim und in der Spielhalle.

"Die spinnen, die Automaten-Freaks!", besetzten die doch bei Konami durchgehend alle 20 Automaten, auf denen ein einziges neues Spiel läuft. **Asterix** und Obelix, Uderzo und Goscienny krankhaft spaßige Comicschöpfungen starten ab sofort ihre Karriere als Spielehelden. Durch acht grafisch verteufelt aufwendige Levels steuert Ihr die zwei spritzigen Gallier. Während sich hier schon auf der Messe die Platinenbestellungen häuften, war es um ein weniger weit verbreitetes System etwas hoffnungsvoller als üblich beschert. Für das Neo Geo, das sein Dasein in einer unbekannten Sphäre zwischen Heim- und Automatenkonsole fristet, scheint es langsam bergauf zu gehen. Als sehr vielversprechend gilt **Trash Ralley**, ein putziges Autorennspiel, in dem Ihr Eure Kiste aus der Vogelperspektive seht und über mehrere Parcours steuert. Bei dem parallaxen Gescrolle in alle Richtungen solltet Ihr die Benutzung eines großflächigen Monitors allerdings mit Vorsicht genießen. Spätestens nach einer halben Stunde tränt das standhafteste Adlerauge. In den Neo-Geo-Automaten, in die fünf bis sechs Spielmodule passen, fand sich oft noch ein anderes witziges Spiel. Im Stil von *Streetfighter* tretet Ihr in **Fatal Fury** zum Duell mit verschiedenen Schlägertypen an. Obwohl es einige sehr interessante neue Videospielkonzepte zu sehen gab, vermißte man jedoch einen neuentdeckten Automatenmarkt. Von **Virtuality**, das selbst in England bereits für Furore sorgt, war nirgends auf der Messe etwas zu entdecken. Es sind bereits einige Spielautomaten in der Mache, die den inzwischen legendären Virtuality-Helm und den Data-Glove in den Spielverlauf einbauen. *ri*

```
   Der         Mund     Der
 Wahrheit      Sagt     Ihnen

mv - ms  084                  lv - ls  130
lt - ld  083                  tm - td  013
x - y    126

Sie lassen sich nicht von abstrakten
Gedanken beeinflussen.

Sie koennen sich an der Freude des
Lebens erfreuen.

Sie sind begabt mit grossen
Denkvermoegen und koennen es auch gut
anwenden.

Sie zerstreuen Ihre Energie und Sie
verlieren die Konzentration, die Sie
aber brauchen, um Ihre Intelligenz
einzusetzen.

Der erste Teil Ihres Lebens war sehr
unterschiedlich wie das zukuenftige
Leben.

Sie sind geneigt Ihre Liebhaber auf
einem Podest zu stellen und Sie
erwarten, dass sie nie runter kommen.

9-|
  |
7-|  *     *     *
  |  *     *     *           *
5-|  *     *     *           *
  |  *     *     *     *     *
3-|  *     *     *     *     *
  |  *     *     *     *     *
1 |  *     *     *     *     *
   ------------------------------
   Leben Liebe Gleuck Gesundheit Sex
```

Der Mund der Wahrheit: Raubkopierer bekommen natürlich ein sehr schlechtes Horoskop, vorausgesetzt die Apparatur hackt nicht vorher die Hand ab.

Alle Messe-Neuheiten auf einen Blick

Titel	Hersteller	Genre	Wertung
Starblade	Namco	Action	hervorragend
Who shot Johnny Rock	Atari Games	Action	empfehlenswert
Air Rescue	Sega	Action	empfehlenswert
Exhaust Note	Sega	Rennspiel	hervorragend
Rail Chase	Sega	Action	durchschnittlich
Speed Shot	Sega	Geschicklichkeit	hervorragend
Terminator 2	Midway	Action	empfehlenswert
Magical Crystals	Kaneko	Geschicklichkeit	durchschnittlich
Metall Black	Kaneko	Action	für Fans
Brick Zone	Kaneko	Geschicklichkeit	für Fans
Block Block	Capcom	Geschicklichkeit	für Fans
Legionnaire	Tad Corporation	Action	durchschnittlich
Asterix	Konami	Action	hervorragend
Trash Ralley	Alpha	Rennspiel	empfehlenswert
Fatal Fury	SNK	Action	empfehlenswert

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *vw*

BUCH

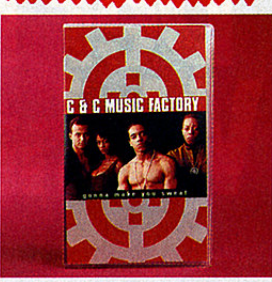


PC-Spiele '92

Wer auf der Suche nach kompetenten Ratgebern in Sachen PC-Spiele ist, der sollte sich an dieses Buch halten. Ihr findet hier Tests und Tips zu den besten 100 Titeln des letzten Jahres. Als Zugabe gibt's Hardwarehilfen und zwei Disketten mit Spieledemos und Schummelspielständen. Wer mit seinem PC viel spielt oder es in Zukunft möchte, sollte die Gelegenheit am Schopfe packen. *kn*

ISBN: **3-87791-158-7**
Autoren: **Heinrich Lenhardt, Michael Hengst, Volker Weitz, Boris Schneider**
Verlag: **Markt & Technik**
Preis: **39 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



C & C Music Factory: Gonna make you sweet

Eine witzige Mischung aus monochromen Interviewfetzen in unorthodoxer Perspektive, Videoclipcollagen und kühl-blauen Live-Mitschnitten aus der Budokan-Arena in Tokio. Findig: "Things to make you go Hmm". Mir ist allerdings der Sound, zu mechanisch und emotionslos; selbst die Interpreten kann er nur zu gut einstudierten Zuckungen bewegen. Dank der visuellen Dreingabe auf alle Fälle genießbarer als auf CD. *up*

SMV 49 084 2
10 Songs / 66 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

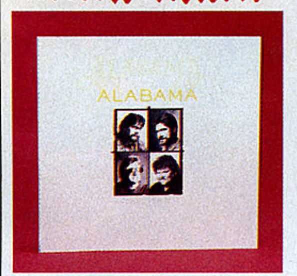


M. Walking On The Water: Wood

Zwar wurde für die vierte LP der Krefelder "M. Walking on Water" die halbe Besetzung gegen kompetentere Musiker ausgetauscht, besonders spannend ist die gewohnt seichte Melange aus Indie-Pop, Folk- und Rockelementen jedoch nicht. Ein paar nette Melodiechen gibt's auf "Wood" schon zu hören — Marcus Jansens gequälter Gesang (mal Rauhbein, mal kränkelnder David Sylvian) rutscht jedoch oft ins Lächerliche ab und nervt durch belanglose Texte. *wi*

Polydor 511 965
12 Tracks / 50:43 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Alabama: Greatest Hits 2

Der Name ist Programm: Alabama zelebriert melodischen Südstaatenrock mit ordentlich Country-Feeling. Vom Gitarrenfetzer "Dixieland Delight", über die Heimat-Hommage "Song of the South" bis zur Sentimentalballade "High Cotton" findet man die wichtigsten Hits des Erfolgsquartetts. Drei neue Songs stellen sicher, daß Alabama zweifellos eine weitere Platin-CD einsacken wird — 40 Millionen verkaufte Platten haben sie bislang auf dem Kerbholz. *mg*

RCA PD90611
11 Tracks / 43:26 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Keimzeit: Irrenhaus

Als Redaktions-Ossi will ich nun auch mal ehemalige DDR-Kultur aufs altbundesländische Musikpflaster begleiten. Keimzeit ist heutzutage eine der beliebtesten Ex-DDR-Bands und war dies auch schon zu Zeiten des SED-Regimes. Der Musikstil ist schwer zu definieren: Am ehesten klingt's nach jazziger Barmusik. So langweilig sich das anhört, so gut ist die CD. Die einzigartige Stimme Norbert Leisegangs und die hintersinnig-witzigen Texte machen diese Platte verdammt interessant. *kn*

Hansa 260 780-222
13 Tracks / 52:20 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlendswert

COMPACT DISC



Die Toten Hosen: Learning English

Abgefahrene Themen passen zu den Toten Hosen. Jetzt schlagen sie alles Dagewesene mit einer musikalischen Englischlektion. Campino, Kuddel, Andi, Breiti und Kirschwasserkönig M. bereisten die Welt auf der Suche nach ihren Idolen. Heraus kam eine wunderbare Zusammenstellung ihrer Lieblings-Songs, eingespielt von den Hosen und der dazugehörigen Band. Fun-Punk pur — im Stil der Toten Hosen. Noch besser als die letzte Scheibe. *kn*

Virgin CD 262 310
24 Tracks / 52:20 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Dungeon digital: Fast fertig ist das neuste AD&D-Spiel *Dark Queen of Krynn*.

Hebt ab: Mit *F-15 Strike Eagle 3* will Microprose eine neue Ära der Flugsimulationen einleiten.

POWER PLAY

·5·

erscheint am 15. April 1992

Der Frühling naht mit großen Schritten. Schon denken die ersten an den Sommerurlaub und buchen den Flieger in den sonnigen Süden. Um Flugzeuge ganz anderer Art geht's in der nächsten *POWER PLAY*. Für die Simulationsfans brauste Michael nach England, um sich bei Microprose eine Vorabfassung von **F-15 Strike Eagle 3** und das Bomberspektakel **B-17** anzuschauen. Zum Reigen der Stahlvögel wird sich wahrscheinlich auch die **Memphis Belle** aus dem gleichnamigen Kinofilm gesellen. Für AD&D-Fans werfen wir einen ausführlichen Blick auf **Treasures of the Savage Frontier**, **Dark Queen of Krynn** und das brandheiße Rollenspiel **Tales of Magic**.

Außerdem mit dabei: Dave Jones, der *Lemmings*-Macher, der seine neusten Projekte verrät, sowie die *Red-Baron*-Programmierer, die sich zum Plausch stellten. Von der Nürnberger Spielwarenmesse brachten wir die neuesten Konsolen-Highlights mit. Dank fixer Importeure berichten wir über den langerwarteten **Actraiser**-Nachfolger für das Super Famicom: **Soul Blader**.



MADE BY AQUARIUS

intel inside

DIE WELTNEUHEIT

POWER OF TWO

T/BIRD SETZT ZUR LANDUNG AN. TOUCH-DOWN AUF DER CEBIT'92. SIE MÜSSEN BEI DER WELTPREMIERE DABEI SEIN-AUF DEM T/BIRD/ASI-STAND. UNTER DEM T/BIRD GEFIEDER STECKT VIEL INTERESSANTES: 386 ER-POWER, THUNDERBOARD, MS-DOS 5.0. UND ZWEI HEISSE ACTION GAMES ZUM LOSLEGEN. T/BIRD TREIBT'S BUNT. DEN MUSS MAN GETESTET HABEN! HOLEN SIE SICH AUF DER CEBIT EINIGE SUPER ÜBERRASCHUNGEN AB, Z.B. JE 1000...

Mad TV

MONKEY ISLAND 2

CeBIT'92 HANNOVER

11.-18. MÄRZ 92, HALLE 5, STAND A11.

Z-COMMUNICATIONS



▪ Ein Biogame mit über 200 autonomen Figuren.



B.A.T. II

The Latest Creation From COMPUTER'S DREAM™

A Thrilling Role Playing Adventure

PC VGA

▪ B.O.B. der zweiten Generation ausgestattet, mit einem Parallel-Compiler.



▪ Ein komplettes Planetensystem in 3D.



▪ Und zusätzlich drei Arcade-Games...



▪ Eine neue architektonische Form: das "High Tech Paradox."

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG